JOYSTICK SOLUCES

123

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 123



sommaire

édito

Je commence bien l'année, tiens ! Comme certains d'entre vous l'ont constaté, j'ai commis une erreur dans l'énoncé de l'énigme du mois dernier. Il ne s'agissait pas de huit boudins noirs mais seulement de cinq, soit huit boudins au total. Enfin, Guilhem Crespo et Gaetan Leurent ont été les premiers à trouver la solution en corrigeant eux-mêmes l'énoncé. Il y a donc exceptionnellement deux gagnants parce qu'ils le valent bien. Ça me rappelle un truc ça, tiens....

L'astuce résidait dans le fait que les deux autres disciples n'avaient pas trouvé la solution. C'est donc qu'ils ne le pouvaient pas. Il suffisait alors de se mettre à leur place. Explication :

Soit A = le disciple ayant un boudin noir et un blanc, B = le disciple ayant deux boudins noirs et V = vous.

1er cas : V a deux boudins blancs :

B verrait trois boudins blancs, et conclurait que le sage a deux boudins noirs.

V a donc au moins un boudin noir.

2e cas : V a deux boudins noirs :

A verrait quatre boudins noirs et en déduirait qu'il possède au moins un boudin blanc.

Il pourrait ensuite trouver la couleur de son second boudin en raisonnant comme cela :

* S'il avait deux blancs :

* V verrait deux blancs et deux noirs et en déduirait qu'il a deux boudins noirs, car s'il avait un blanc, B verrait trois blancs, et trouverait le menu du sage (deux boudins noirs). Donc, si A avait deux boudins blancs, V trouverait la solution. A pourrait donc en conclure qu'il possède un blanc et un noir.

Comme ni A ni B ne donnent de réponse, c'est que vous avez un boudin noir et un boudin blanc, tout comme le sage.

Ouf, c'était difficile. Celle de ce mois-ci est pas mal non plus :

Deux personnes parlent dans la rue, l'une des deux dit à l'autre : « Essaye de trouver l'âge de mes trois filles ».

1er indice : la multiplication de leur âge = 36

L'autre répond : « Je ne trouve pas la réponse ».

2e indice : la somme de leur âge = le numéro de la maison d'en face

L'autre répond : « Je n'ai toujours pas trouvé ».

3e indice : l'aînée est blonde.

L'autre répond : « Maintenant j'ai trouvé ».

Quel est l'âge des trois filles, et comment a-t-il fait pour le trouver?

Lord casque noir

3 Monkey Island 4 (suite)


8 Project IGI

26 En détresse

28 Jeux Crack

JOYSTICK SOLUCES 123
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

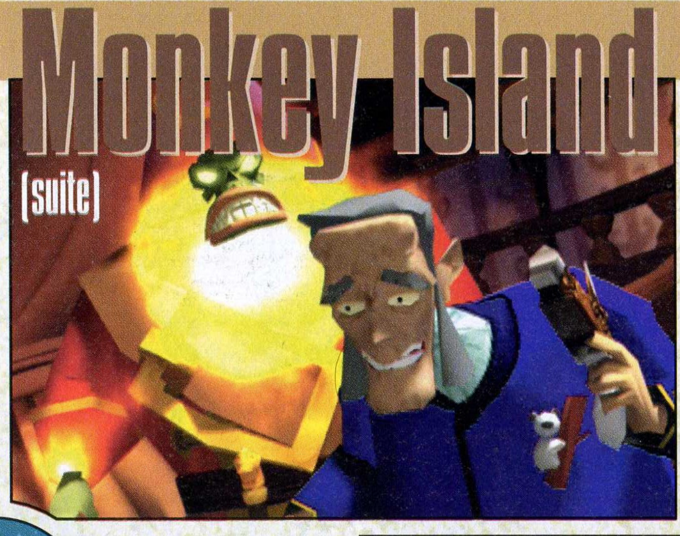
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 123
de Joystick est une publication HDP

Monkey Island [suite]

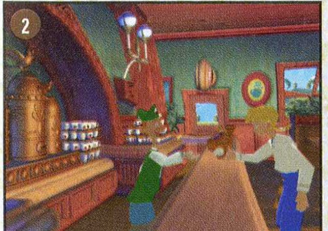
Voici la suite de Monkey Island avec toutes les combinaisons de combats qui devraient vous éviter de griffonner de nombreuses pages. Quoi qu'il en soit, cette petite aide devrait vous permettre de venir à bout de ce jeu mythique.



ILE DE JAMALAYA

Allez directement au café Starboucanier, puis parlez à la femme qui se trouve à l'intérieur (Photo 01). Parlez-lui de la statue de l'homme en or, puis prenez la tasse vide qui se trouve derrière les plantes et allez voir le barman afin qu'il vous serve un café gratos ; ne le buvez pas et gardez-le dans votre inventaire (Photo 02). Prenez ensuite un petit pain sur le comptoir et avant de sortir, taxez la chope avec le logo Starboucannier qui se trouve dans le sac de la femme. Sortez de la ville et faites un tour du côté de la villa tape-à-l'œil (Photo 03). Prenez une brochure sur l'Empire en multipropriété, puis prenez la colle qui se trouve sur le mur à gauche de la porte. Retournez maintenant dans la ville et allez à la micro-droguerie (Photo 04). Une fois à l'intérieur, regardez la machine qui se trouve au centre de la salle et utilisez la colle que vous venez de récupérer (Photo 05). Parlez ensuite au barman afin de pouvoir utiliser la machine, ce qui vous permettra de gagner une invitation au Planet Threepwood. Demandez à boire un verre avant de partir puis rendez-vous au restaurant. Regardez la carte lorsque vous entrez, puis allez voir la serveuse afin de commander à manger. Lorsque vous serez à table, demandez au dessinateur de vous tirer le portrait, et parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous remette la caricature (Photo 06). Lorsque vous l'aurez obtenue, enduisez-la de colle puis utilisez-la avec la chope que vous avez subtilisée dans le sac de la vieille dame. Maintenant que vous avez récupéré cette chope, allez voir le touriste qui se trouve sur la place à côté de la fontaine (Photo 07). Parlez-lui de l'insulte suprême et du chapeau en bronze pour vous apercevoir que celui de la statue a disparu. Faites parler les touristes au maximum, sinon vous risquez d'être bloqué un peu plus loin. Sortez de la ville et allez voir le plongeur que vous trouverez au concours de plongeons (Photo 08). Questionnez-le et défiez-le. Allez chercher un certificat vous permettant de participer au concours, puis montrez-le à Marco. Maintenant, vous allez pouvoir plonger (Photo 09). Lorsque vous arriverez en bas, vous obtiendrez des notes catastrophiques et devrez parler au juge hippy afin qu'il vous file quelques renseignements. Notez bien les combinaisons de plongeons qu'il vous donne afin de les reproduire ; malheureusement, ça ne suffira pas. Entretenez-vous avec le juge insupportable afin de savoir pourquoi il vous saque systématiquement. Parlez-lui de sa femme pour connaître la technique qui vous permettra de ne pas faire d'éclaboussures. Quittez le concours pour vous rendre sur l'île en utilisant le canot qui se trouve à côté de votre bateau. Vous allez vous faire tirer dessus

1

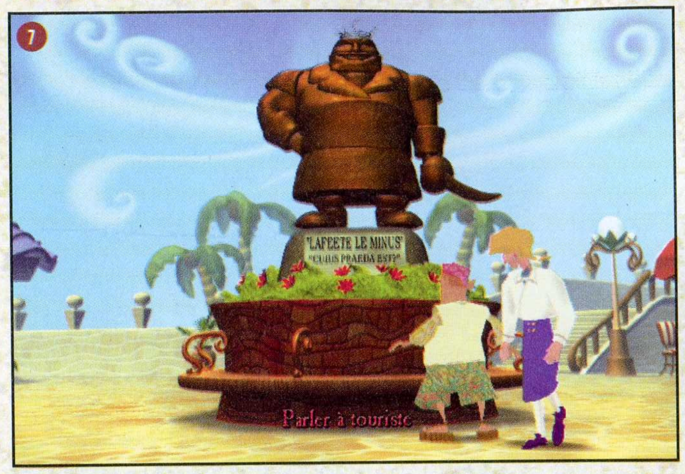

2


3


4

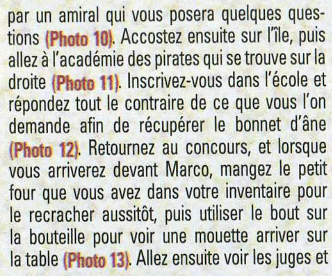

5


6







par un amiral qui vous posera quelques questions (Photo 10). Accostez ensuite sur l'île, puis allez à l'académie des pirates qui se trouve sur la droite (Photo 11). Inscrivez-vous dans l'école et répondez tout le contraire de ce que vous l'on demande afin de récupérer le bonnet d'âne (Photo 12). Retournez au concours, et lorsque vous arriverez devant Marco, mangez le petit four que vous avez dans votre inventaire pour le recracher aussitôt, puis utiliser le bout sur la bouteille pour voir une mouette arriver sur la table (Photo 13). Allez ensuite voir les juges et montrez la brochure au juge corrompu avant de provoquer Marco une nouvelle fois. Si vous avez réussi à imiter parfaitement le plongeon de Marco, vous serez alors à égalité avec lui. Vous devrez faire un deuxième plongeon pour lequel vous pourrez faire ce que vous voulez. Marco se fera attaquer par les mouettes lors de son essai et vous obtiendrez la statuette d'or. Retournez maintenant à l'école et actionnez le signal d'alarme qui se trouve à droite de la porte. Lorsque l'institutrice sortira, entrez rapidement dans la salle de classe puis fouillez dans le coffre à jouets pour prendre le sifflet. Allez maintenant au petit théâtre de marionnettes et parlez aux deux marionnettes pour faire apparaître le marionnettiste (Photo 14). Montrez le tableau à ce dernier afin qu'il laisse tomber ses deux marionnettes que vous allez récupérer.

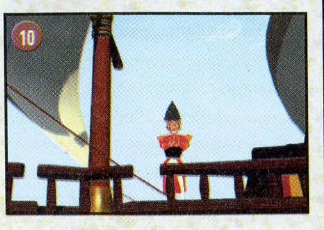


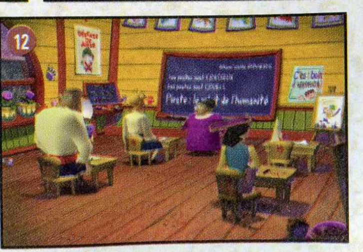




Longez la plage vers la droite pour aborder le pirate près du feu (Photo 15). Parlez-lui de ses perroquets, de l'insulte suprême et de son père, jusqu'à ce qu'il vous dise que le chapeau que vous cherchez est enterré dans la plage aux rochers. Si vous n'arrivez pas à lui faire dire cette réplique, c'est que vous avez dû oublier de cuisiner le touriste près de la fontaine comme il se doit. Cette négligence m'a fait perdre une bonne journée, heureusement que j'avais Angel sous la main car j'étais à deux doigts d'exploser mon PC à coups d'masse. Maintenant, allez vers l'est de la plage et utilisez votre sifflet pour appeler les perroquets (Photo 16). Le but de la manœuvre est d'arriver à les différencier afin d'obtenir les bonnes réponses à vos questions. Donnez du Grogoccino à l'un puis du grog doux à l'autre. Vous n'aurez désormais aucun mal à les identifier grâce à leur comportement sur le rocher. Suivez les indications jusqu'au bon rocher et utilisez les marionnettes pour faire exploser ce dernier afin de récupérer le chapeau (Photo 17).











CHAPITRE 3

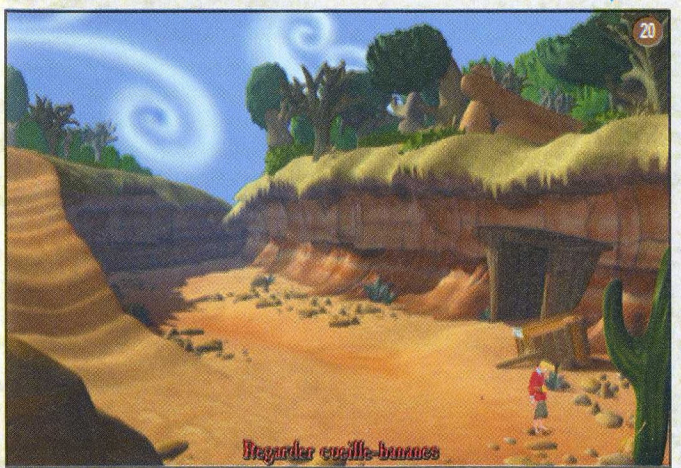
Cette fois-ci, vous êtes de retour dans l'île aux singes (Photo 18). Sortez de la plage et allez faire un brin de causette avec Herman (Photo 19). Comme ce dernier a perdu la mémoire, vous allez devoir la lui raviver. Lisez la note qui se trouve sur sa cabane et ramassez la noix de coco afin de la lui jeter sur la tête. Interrogez-le à fond jusqu'à ce qu'il vous parle d'une bouteille de lait. Faites un tour dans le canyon et ramassez le cueille-bananes à côté du cactus (Photo 20). Allez maintenant à l'autre bout de l'île pour vous rendre à la rivière de lave. Vous verrez un singe jeter une bouteille dans la lave (Photo 21). Prenez la direction du château et entrez dans l'église (Photo 22). Récupérez les cymbales qui se trouvent sur la tête de mort grâce au cueille-bananes, puis allez parler au prêtre fantôme qui se trouve au fond de l'église (Photo 23). Insistez pour faire une balade sur la rivière de lave. Lorsque vous serez à l'extérieur, dirigez-vous vers la bouteille de lait et récupérez-la avec votre cueille-bananes (Photo 24).

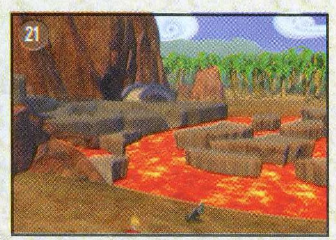




Maintenant, que vous êtes en possession de la bouteille, vous pourrez aller voir Herman et lui balancer la bouteille sur la tête pour le faire parler de nouveau. Vous devrez encore lui poser un maximum de questions jusqu'à ce qu'il vous parle d'un accordéon qu'il a jeté dans un champ de mauvaises herbes.

Maintenant que vous êtes près de la plage, profitez-en pour récupérer les bananes grâce au cueille-bananes. Faites un saut du côté du panorama (Photo 25). Vous allez devoir balancer les pierres dans les galeries, mais dans un ordre et un timing bien défini, de manière à ce qu'un des rochers atterrisse dans le lac de lave. Balancez la première pierre dans la galerie de droite et prenez-en une autre





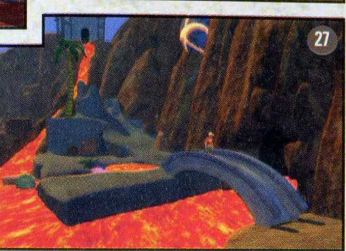


SOLUCE MONKEY ISLAND (SUITE)









tout de suite après. Lancez la deuxième pierre dans la galerie du milieu dès que la première touchera la racine. Balancez la troisième pierre dans le couloir de gauche lorsque la deuxième pierre touchera la deuxième racine. Lancez enfin la quatrième pierre dans le couloir de gauche lorsque la troisième pierre touchera la troisième racine. Le but des ces manœuvres est qu'une des pierres tombe dans le couloir central qui se trouve tout en bas. Comme vous vous en doutez, vous allez de nouveau faire un petit tour en canot sur le lac de lave **(Photo 26)**. Retournez voir le prêtre à l'église, et lorsque vous serez sur le lac, allez dans la petite mare afin de pouvoir emprunter le pont **(Photo 27)**. Allez vers le village et parlez au singe assis sur un tonneau qui vous parlera du Monkey Kombat. **(Photo 28)**. Prenez des notes car vous allez en avoir besoin. Lorsque vous aurez à peu près capté comment ça marche, allez vers la gauche pour voir un singe qui joue de l'accordéon **(Photo 29)**. Approchez-vous et utilisez vos cymbales pour récupérer l'accordéon. Lorsque vous ressortirez du village, vous trouverez un petit singe avec lequel vous pourrez vous entraîner **(Photo 30)**.

Pour ceux qui ont eu la flemme de noter, voici le tableau complet de tous les enchaînements que vous devez connaître.

Gibbon Givré bat Gogol Gorille
Gibbon Givré bat Babouin Bobo

Babouin Bobo bat Orang-Boutant
Babouin Bobo bat Singe Ivre

Gogol Gorille bat Babouin Bobo
Gogol Gorille bat Singe Ivre

Orang-Boutant bat Gogol Gorille
Orang-Boutant bat Gibbon Givré

Singe Ivre bat Orang-Boutant
Singe Ivre bat Gibbon Givré

Orang Boutant – Singe Ivre AOC
Orang Boutant – Gogol Gorille AEO
Orang Boutant – Babouin Bobo AOE
Orang Boutant – Gibbon Givré EAO

Babouin Bobo – Singe Ivre OCA
Babouin Bobo – Gibbon Givré AEC
Babouin Bobo – Oran Boutant AOE
Babouin Bobo – Gogol Gorille COE

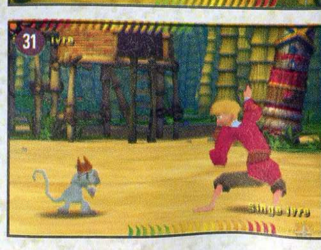
Singe Ivre – Orang Boutant AOC
Singe Ivre – Gogol Gorille ACE
Singe Ivre – Babouin Bobo OCA
Singe Ivre – Gibbon Givré EOC

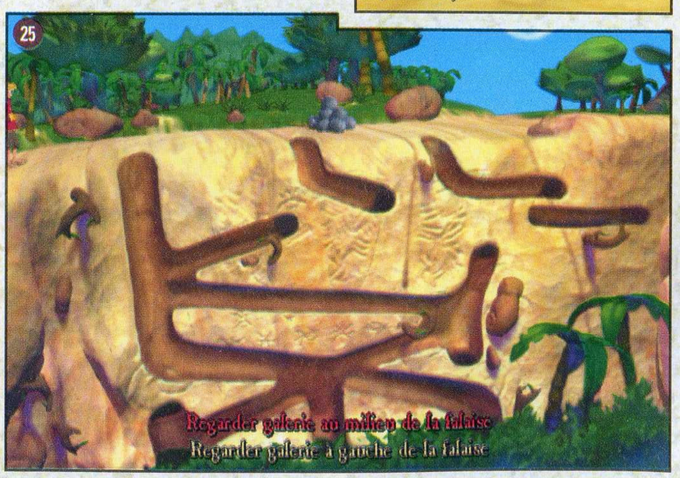
Gibbon Givré – Orang Boutant EAO



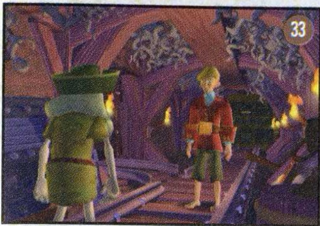












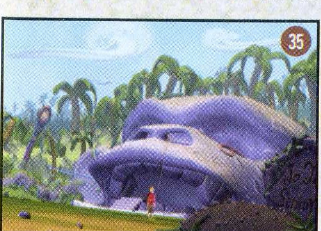




Gibbon Givré – Babouin Bobo AEC
Gibbon Givré – Gogol Gorille ACO
Gibbon Givré – Singe Ivre EOC

Gogol Gorille – Singe Ivre ACE
Gogol Gorille – Orang Boutant AEO
Gogol Gorille – Babouin Bobo COE
Gogol Gorille – Gibbon Givré ACO
Singe Ivre bat Orang-Boutant
Singe Ivre bat Gibbon Givré

Lorsque vous serez suffisamment aguerri, allez affronter Jojo Junior **(Photo 31)**. Étant donné que vous avez toutes les combinaisons sous les yeux, vous ne pouvez pas perdre. Lorsque vous aurez récupéré son chapeau, retournez voir Herman pour lui jeter l'accordéon à la tête. Vous devrez repasser par la mare de lave et donner un coup dans le palmier pour continuer votre route **(Photo 32)**. Interrogez Herman à fond jusqu'à ce que celui-ci vous remette le sceau officiel de l'île de Mêlée. Rendez-vous maintenant sur la plage et offrez une banane à Timmy afin qu'il vous suive. Allez jusqu'au canyon et redonnez une banane à Timmy pour qu'il continue à vous suivre, puis entrez dans la mine **(Photo 33)**. Allez jusqu'au fond et ouvrez le conduit pour y placer une banane. Une fois que le singe sera derrière la porte, prenez une banane et placez-la dans l'ouverture afin que Timmy puisse ouvrir la porte **(Photo 34)**. Lorsque vous serez dans la salle des machines, servez-vous du cueille-bananes pour récupérer la débroussailleuse coincée dans les mécanismes. Maintenant que vous avez cette nouvelle machine, allez récupérer les mauvaises herbes qui se trouvent au bord de la mare de lave. Admirez ensuite la scène cinématique, puis allez à l'autre bout de l'île pour voir la tête de singe géante. Utilisez le cueille-bananes avec le nez de la statue pour créer une ouverture **(Photo 35)**. Placez ensuite le chapeau sur la tête de la statue, puis entrez dans la bouche pour accéder à une salle de commandes **(Photo 36)**. Utilisez ensuite le sceau officiel dans l'emplacement évident pour avoir droit de nouveau à une scène cinématique.

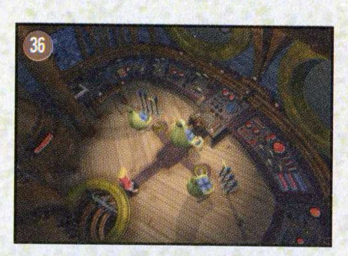


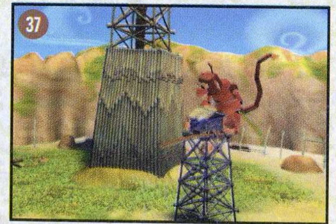
CHAPITRE 3 +

Lorsque vous serez au pied des tours, allez sur la droite puis prenez la grande planche. Utilisez ensuite la planche avec la petite tour, puis montez sur la petite tour **(Photo 37)**. Sautez sur la planche pour atteindre le sommet de la grande tour. Utilisez ensuite le très gros levier pour une nouvelle scène cinématique. Vous allez faire un ultime combat contre Le Chuck **(Photo 38)**. Maintenant que vous connaissez toutes les techniques, ne cherchez pas à le vaincre à tout prix : faites exactement les mêmes postures que lui afin d'enchaîner les matches nuls. Le Chuck lâchera l'affaire très rapidement et il ne vous restera plus qu'à vous caler tranquillement dans votre fauteuil et siroter une menthe à l'eau.

Capt'ain Ta Race





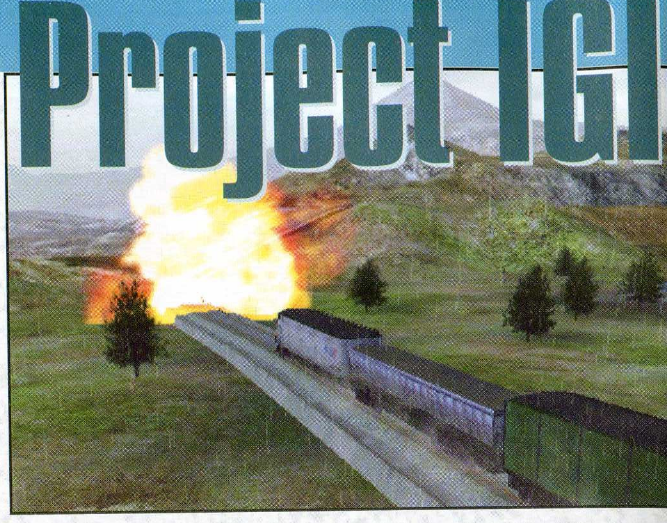




AIDE DE JEU

Project IGI

Voici un jeu qui va vous donner du fil à retordre. La difficulté majeure d'IGI réside dans le fait que vous ne pourrez pas sauvegarder entre les missions. Alors voici une petite aide de jeu qui devrait vous aider à avancer si vous êtes un peu coincé dans certains niveaux.



CONSEILS DE BASE

Soyez sûr que lorsque vous tirez sur un ennemi, ce dernier ne va pas se relever pour vous rendre la monnaie.

Lorsque vous lâchez une rafale, visez le torse, de manière à ce que l'arme remonte légèrement jusqu'à la tête. En général, c'est radical.

Utilisez régulièrement vos jumelles ainsi que votre carte afin de repérer tous les soldats ennemis.

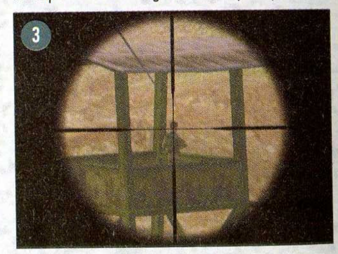
N'hésitez pas à vous servir de votre couteau lorsque vous en avez l'occasion car plus vous serez discret, mieux vous passerez.

MISSION 01 : INSERTION

Pour commencer, allez sur la droite pour trouver une échelle qui vous permettra de grimper sur le toit du bâtiment **(Photo 01)**. Une fois en haut, baissez-vous, et prenez la seconde échelle pour descendre dans une petite pièce. Baissez-vous à nouveau et ouvrez la porte. Vous verrez un garde près du distributeur de boissons qui vous tourne le dos. Occupez-vous de celui qui se trouve sur la gauche, puis vous pourrez éliminer le deuxième au couteau si le cœur vous en dit. Passez dans la pièce suivante pour trouver deux ordinateurs qui vous permettront de désactiver les caméras pendant deux minutes **(Photo 02)**. Sortez du bâtiment et allez sur la gauche pour monter sur le château d'eau où se trouve un sniper. Lorsque vous aurez récupéré son fusil, alignez le garde qui se trouve dans l'autre tour **(Photo 03)**. Shootez ensuite les gardes qui patrouillent ainsi que les caméras de surveillance. Lorsque vous aurez fait le ménage, servez-vous du câble pour atteindre l'autre tour **(Photo 04)**. Descendez de la tour et entrez dans le hangar qui se trouve derrière les containers pour trouver quelques grenades. Si vous avez été touché, vous trouverez un médipack dans le baraquement placé juste derrière la tour. Allez ensuite vers la gauche en prenant soin de shooter les caméras avant qu'elles ne déclenchent l'alarme et escaladez le grillage pour arriver dans la cour des garages **(Photo 05)**. Continuez d'avancer et allez sur la droite pour entrer dans un bâtiment qu'il vous faudra traverser. Si vous n'avez pas déclenché l'alarme, vous n'aurez pas de mauvaises surprises. Lorsque vous sortirez du bâtiment, vous recevrez un message d'Anya qui vous dira que le camion se trouve dans le hangar du fond **(Photo 06)**. Approchez-vous du camion en vous baissant pour passer au niveau suivant **(Photo 07)**.

MISSION 02 : SÉCURISER LE COULOIR AÉRIEN

Lorsque vous arriverez dans ce niveau, baissez-vous et restez dans le coin des caisses. Attendez que le garde qui patrouille revienne et descendez-le avec votre mitrailleuse. Faites de même avec le garde qui se trouve dans le bunker. En utilisant votre zoom, cela ne devrait poser aucun problème. Faites le tour des caisses par la droite, puis montez dans la tourelle qui se trouve derrière afin de vous occuper du garde **(Photo 08)**. Suivant l'endroit où il se trouve, il est possible qu'il ne vous repère pas. Redescendez puis allez sur la droite en prenant sois de ne pas vous faire repérer par les gardes qui patrouillent. Occupez-vous du garde statique près du



3



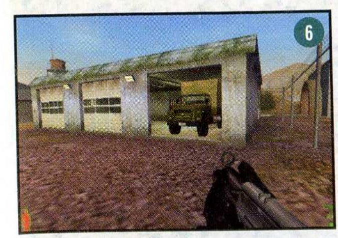
4



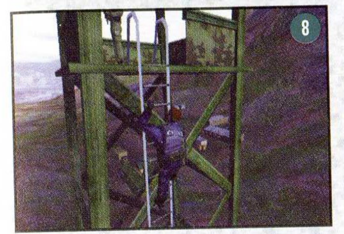
1

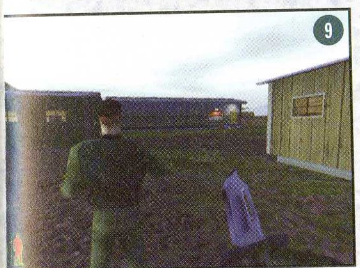


5













baraquement et entrez dans ce dernier pour récupérer un M16 et les grenades qui vont avec **(Photo 09)**. Montez ensuite dans la tourelle sans vous faire repérer, puis alignez tous les gardes qui se trouvent à portée. Maintenant que la place est nette, allez dans la plus grosse baraque et récupérez le C4 ainsi que quelques munitions. Pour utiliser le C4, placez-vous derrière chaque batterie SAM et appuyez sur le bouton Action pour les poser **(Photo 10)**. Rejoignez maintenant l'autre base et passez par la montagne pour vous occuper de la tour en priorité. Lorsque vous surplomberez l'ensemble, allumez tous les gardes que vous pourrez, et lorsque vous aurez fait place nette, allez placer la troisième charge de C4. Allez ensuite sur l'air d'évacuation pour passer à la mission suivante **(Photo 11)**.

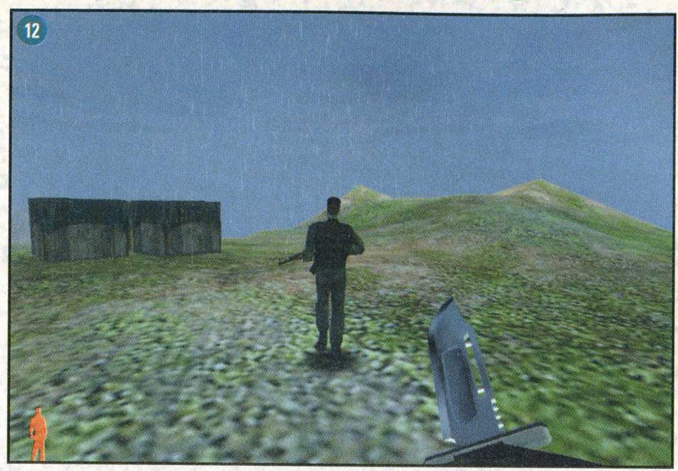


MISSION 03 : BASE AÉRIENNE MILITAIRE

Les choses sérieuses commencent. Avancez en direction de la station radar et occupez-vous du garde qui patrouille **(Photo 12)**. Avancez ensuite au bord de la falaise et allez en direction de la base qui se trouve sur la droite. Restez sur la partie rocheuse et contournez la base par la droite en longeant le mur d'enceinte **(Photo 13)**. Lorsque vous arriverez aux abords du grillage, occupez-vous des gardes qui patrouillent au sol puis de celui dans la tourelle **(Photo 14)**. Avancez ensuite doucement jusqu'au bord du mur et éliminez tous les gardes qui seront à votre portée **(Photo 15)**. Lorsque vous aurez fait un peu le ménage, avancez doucement en longeant le grillage et liquidez le sniper qui patrouille sur le balcon à votre gauche.

Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez à l'entrée de la base où vous devrez éliminer quatre gardes. Soyez précis et visez la tête. Éliminez rapidement celui qui se trouve dans le poste afin qu'il ne donne pas l'alarme **(Photo 16)**. Entrez maintenant dans la base, allez ouvrir le grillage mais ne passez pas par-là car deux gardes se trouvent dans le bunker ; dirigez-vous vers la gauche pour actionner l'ouverture de la porte du garage **(Photo 17)**. Descendez doucement et éliminez les deux gardes qui se trouveront derrière le camion. Faites très attention car ils peuvent vous faire très mal. Passez ensuite par la porte du fond et prenez l'échelle pour ressortir à l'air libre. Montez ensuite dans la tourelle pour récupérer un fusil de snipe **(Photo 18)**. Dégommez en priorité la caméra qui se trouve au fond à gauche et éliminez tous les gardes que vous verrez. Maintenant que la voie est libre, allez dans le bâtiment où vous avez dégommé les deux snipers sur les balcons afin de récupérer des munitions supplémentaires. Dirigez-vous ensuite dans le bâtiment où est retenu Josef

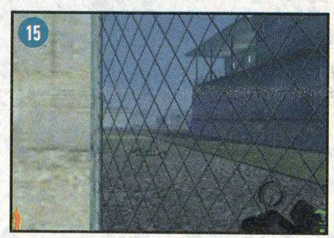








mais baissez-vous pour ne pas vous faire repérer par les gardes qui se trouvent dans le baraquement sur la droite. Liquidez le garde qui patrouille au sous-sol dans les cellules. Malheureusement pour vous, les cellules sont vides. Récupérez le médipack puis filez vers l'autre base où vous allez pouvoir faire quelques cartons avec votre snipe. Abordez la base par la droite et snipez tout ce qui dépasse. Entrez ensuite dans le poste de contrôle pour ouvrir la grille (Photo 19). Si vous avez une arme silencieuse, tirez à travers la porte pour vous débarrasser du garde qui se trouve derrière. Faites attention lorsque vous passerez devant les baies vitrées de ne pas vous faire repérer par la sentinelle qui se trouve au pied de la tour. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve dans la tour de contrôle et baissez-vous



en vous plaquant sur la droite pour dégommer le garde qui vous attend à l'arrivée. Le bruit en fera certainement descendre un deuxième que vous aurez largement le temps d'aligner. Utilisez ensuite l'ordinateur qui se trouve au-dessus, puis prenez le jet qui se trouve à droite dans le hangar (Photo 20).



MISSION 04 : LA MAIN DE DIEU

Cette mission n'est pas très difficile si vous êtes suffisamment rapide et précis. Débarrassez-vous rapidement des gardes qui se trouvent dans la zone où vous venez de débarquer (Photo 21). Avancez rapidement vers la base ennemie et commencez à dégommer tout ce que vous verrez bouger. Lorsque vous aurez fait un peu de ménage, montez sur le château d'eau pour avoir une vue imprenable (Photo 22).



Maintenant, vous allez devoir surveiller les deux bâtiments qui se trouvent au fond de la base afin de couvrir les commandos. Lorsque ces derniers entreront dans le bâtiment de droite, faites attention aux soldats qui arriveront en contrebas. Tanya vous préviendra. Lorsque vous les aurez neutralisés, dégommez tous les soldats qui viennnent du bâtiment se trouvant sur la gauche. Empêchez quiconque d'approcher la mitrailleuse et si vous n'êtes pas maladroit, le commando n'aura aucun mal à regagner l'hélicoptère (Photo 23).

MISSION 05 : LE RADAR

J'ai une manière pas très orthodoxe de faire cette mission, mais elle a le mérite de fonctionner. Pour commencer, allez sur la droite et shootez-le garde qui se trouve dans le mirador (Photo 24). Comme vous serez assez loin, utilisez vos jumelles pour le cadrer et tirez de très courtes rafales. Descendez ensuite doucement sans



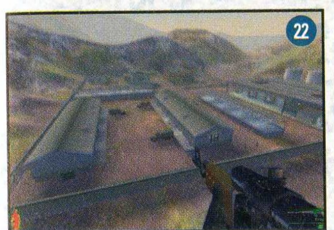




vous ramasser par terre et occupez-vous des gardes qui patrouillent derrière les grilles. Lorsque vous arriverez au niveau de la baraque, shootez les deux gars qui s'y trouvent à travers les vitres **(Photo 25)**. Avancez doucement et dégommez tous les gardes qui seront à votre portée. Vous risquez sûrement de tomber à court de munitions avec votre M16. Dans ce cas, éliminez les deux gardes qui se trouvent près de la station radar pour récupérer leurs armes. Entrez ensuite dans la station en passant par la droite, puis avant d'être à découvert, tirez sur la caméra ainsi que sur le garde qui patrouille sur le balcon **(Photo 26)**. Passez la grille en appuyant sur l'interrupteur puis allez sur la gauche pour passer une autre grille. Attention au garde qui se trouve derrière les caisses en bois. Entrez dans l'entrepôt qui se trouve à côté du mirador pour récupérer des munitions, puis entrez dans le bâtiment **(Photo 27)**. Traversez les pièces en éliminant les deux gardes puis sortez dans la cour. Tirez tout de suite sur la caméra qui se trouve à droite, puis entrez dans le deuxième bâtiment. Prenez la carte qui se trouve sur le bureau de gauche puis ressortez de la base pour entrer dans la station radar **(Photo 28)**. Placez-vous ensuite devant les ordinateurs pour implanter le virus **(Photo 29)**. Lorsque vous aurez terminé, vous devrez rejoindre la zone d'extraction **(Photo 30)**. Éliminez tous les gardes qui se trouvent à proximité pour rejoindre l'hélicoptère qui va arriver dès que la zone sera sécurisée.











MISSION 06 : RÉCUPÉRER PRIBOÏ

Avancez jusqu'à ce que vous soyez à gauche du bâtiment avec la caméra **(Photo 31)**. Entrez dans ce dernier sans déclencher l'alarme. Éliminez le garde qui se trouve derrière la première porte puis les deux autres avant qu'ils n'aient le temps de déclencher l'alarme **(Photo 32)**. Un garde est placé derrière la deuxième porte mais ne le tuez pas lorsqu'il est devant la fenêtre, sinon vous déclencherez l'alarme. Avant de ressortir du





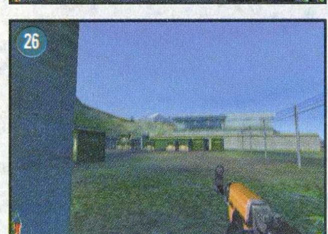
bâtiment, utilisez votre carte pour savoir où se trouve le garde qui patrouille sur la droite. Dégommez tout de suite la caméra qui se trouve sur la droite lorsque vous sortirez puis éliminez le garde qui patrouille près des containers. Vous allez ensuite passer derrière les containers pour longer le mur afin d'entrer dans la deuxième enceinte. Avant de pénétrer dans celle-ci, assurez-vous de l'emplacement de la sentinelle afin qu'elle ne puisse pas donner l'alarme. Vous trouverez près des caisses un autre bazooka. Allez ensuite près de la petite entrée et tirez rapidement sur la caméra avant d'ouvrir la porte (Photo 33). Descendez le garde qui se trouve derrière pendant que les soldats s'entraînent, afin de ne pas éveiller leurs soupçons. Désactivez les caméras de surveillance en utilisant l'ordinateur, puis entrez dans le stand de tir pour éliminer tous les soldats qui s'y trouvent. Récupérez les armes et les explosifs ainsi que les mines qui se trouvent dans le camion puis ressortez. Entrez dans le baraquement en bois et placez une mine à l'intérieur, une à la sortie et une un peu plus loin. Liquidez toutes les personnes qui se trouvent près du hangar ainsi que celui qui patrouille près du générateur. Votre snipe devrait vous faciliter la tâche. Explosez la caméra avant d'entrer dans le générateur puis allez désactiver le générateur (Photo 34). Montez maintenant sur le pylône électrique et snipez rapidement le garde qui se trouve sur l'autre pylône afin de pouvoir descendre tranquillement (Photo 35). Lorsque vous serez sur le deuxième pylône, ne glissez pas sur le deuxième câble mais descendez pour continuer à pied. Cette manip vous évitera d'être confronté aux gardes qui se trouvent dans la cabane suivante. Contournez la base par la droite pour arriver derrière les cuves (Photo 36). Lorsque vous aurez placé les charges, ressortez rapidement et éloignez-vous le plus loin possible afin de ne pas être touché par l'explosion (Photo 37). Maintenant, vous allez pénétrer dans la base en prenant garde de ne pas vous faire shooter par un éventuel soldat qui serait encore sur ses jambes. Vous allez devoir entrer dans les



25



28



26



27



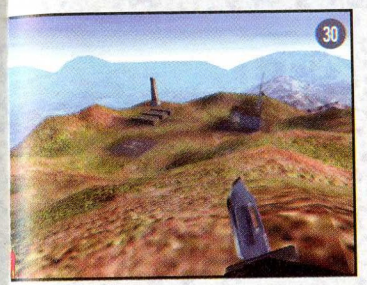
29

bâtiments afin de récupérer des preuves se trouvant dans les tiroirs des bureaux (Photo 38). N'hésitez pas à vous servir de grenades s'il vous en reste car vous devrez faire face à quelques gardes à l'intérieur.

MISSION 07 : INCIDENT FRONTALIER

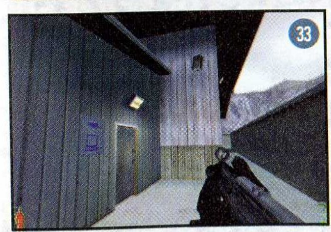
Cette mission est un régal car vous allez sniper un maximum. Étant donné que vous n'avez plus votre équipement, vous allez avancer prudemment. Pour commencer, vous allez charcuter le garde qui se trouve près de l'hélicoptère pour récupérer son snipe, puis cachez-vous derrière le muret jusqu'à ce que le char soit passé (Photo 39). Avancez après le passage du char et zoomez au maximum pour voir un garde posté à une fenêtre (Photo 40). Juste derrière-lui se trouve un autre soldat et si vous vous déplacez suffisamment, vous pourrez l'avoir aussi, ce qui vous évitera de vous faire canarder lorsque vous traverserez la ville. Une fois à l'entrée de la ville, vous verrez un garde posté à une fenêtre dans la dernière maison de droite (Photo 41). Snipez-le puis avancez doucement en regardant sur votre gauche car vous devrez éliminer quelques sentinelles. Vous devrez entrer dans les deux maisons où vous avez dégommé les snipers pour récupérer des munitions supplémentaires. Faites un saut dans l'infirmerie pour récupérer de quoi vous soigner, puis récupérez les munitions de snipe dans la dernière maison. Continuez sur la route et préparez-vous rapidement à éliminer les deux gardes qui se trouvent près de la Jeep. Vous recevrez un message d'Anya qui vous préviendra qu'un hélicoptère ne va pas tarder à arriver. Il faut rapidement vous mettre à couvert. Continuez à courir sur la route rapidement sans perdre une seconde, et lorsque vous arriverez à proximité de l'autre village en ruine, commencez à sniper tous ce que vous pourrez voir (Photo 42). Entrez dans la première maison en ruine que vous trouverez sur votre droite puis attendez que l'hélicoptère soit complètement parti pour commencer à bouger. Lorsque ce dernier reviendra, changez de place afin qu'il ne vous repère pas. Éliminez le garde qui est planqué juste derrière

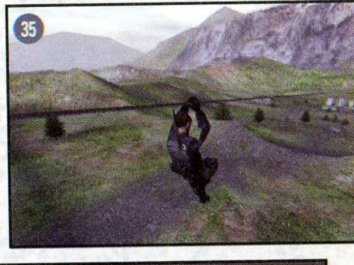


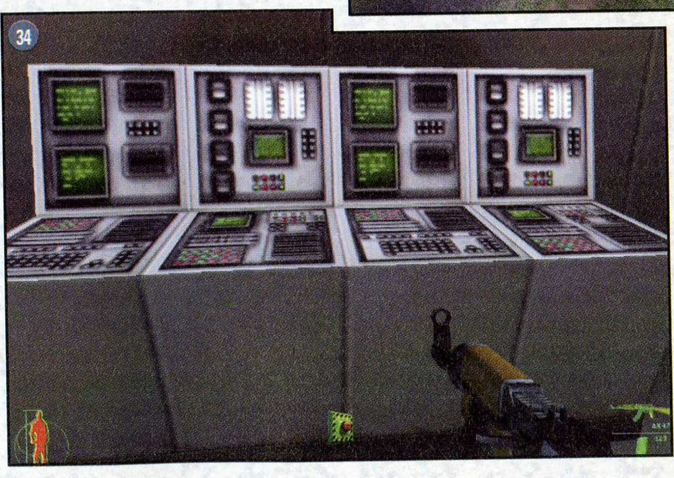
















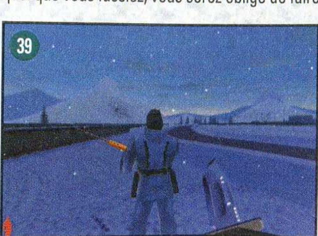
les ruines, puis avancez pour entrer dans la maison qui se trouve sur la gauche. Attention au sniper qui est posté à la fenêtre et à la sentinelle qui patrouille derrière la maison. Lorsque vous entrerez dans la maison, prenez garde au soldat qui se planque derrière les caisses. Lorsque vous approcherez du mirador, vous devrez sniper le garde placé près de l'infirmerie puis vous débarrasser de celui qui se trouve à l'intérieur sans donner l'alarme, sinon vous devrez détruire le char. Maintenant, vous allez foncer vers la base ennemie et sniper tout ce qui dépasse pendant que vous approchez. Planquez-vous rapidement dans les ruines sur la gauche juste avant la base et attendez un peu pour être sûr de ne pas être repéré **(Photo 43)**. Longez ensuite le grillage sur la gauche afin de l'escalader **(Photo 44)**. Une fois à l'intérieur de la base, tirez sur toutes les caméras et toutes les sentinelles. Allez ensuite dans le petit poste de contrôle et ouvrez la grille pour vous emparer du camion **(Photo 45)**.

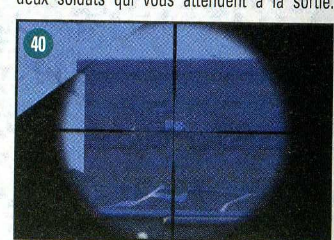


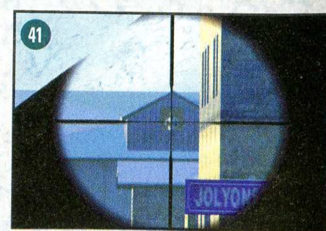


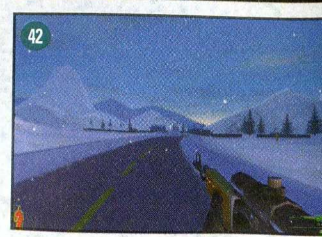
MISSION 08 : RAVITAILLEMENT

Avant de sortir du camion, vous devrez shooter le garde qui se trouve dans le mirador, à l'extérieur de la base sur votre gauche. Sortez du camion et shootez la caméra puis le soldat qui fait sa ronde. Dans les hangars qui se trouvent derrière lui, vous récupérerez des grenades, mais soyez discret lorsque vous irez les chercher sinon vous risquez de vous coltiner les gardes qui se trouvent dans les baraquements de droite. Maintenant, retournez à votre point de départ, traversez la cour sans vous faire repérer par les caméras **(Photo 46)**. Ne tirez pas dessus car vous donnerez l'alarme instantanément. Allez ensuite ouvrir la grille qui se trouve au fond sur la droite **(Photo 47)**. Pour ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête, vous pouvez très bien sauter sur le container afin de passer par-dessus le mur. Longez doucement le mur sur la droite et tirez sur la caméra. Malheureusement, quoi que vous fassiez, vous serez obligé de faire sonner l'alarme. Dégommez les gardes qui se trouvent sur le balcon, puis entrez dans le bâtiment en éliminant rapidement le garde près de l'ascenseur. Shootez le garde dans le dortoir puis prenez l'ascenseur. Lorsque vous arriverez au premier, éliminez les gardes qui se trouvent dans le bureau puis actionnez l'interrupteur placé tout au fond de la pièce. Malheureusement, vous ne pouvez pas ouvrir la grille tant que l'alarme sonne. Reprenez l'ascenseur pour descendre au sous-sol et prenez garde aux deux soldats qui vous attendent à la sortie.



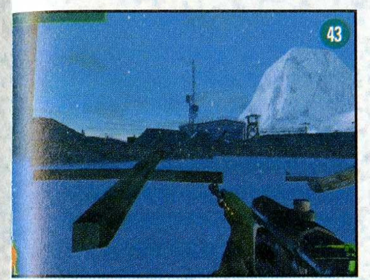






Lorsque vous les aurez cloués au mur, entrez dans la pièce de gauche en shootant le garde et appuyez sur l'interrupteur pour désactiver l'alarme. Remontez au premier pour ouvrir la grille qui vous permettra de sortir puis tirez sur les trois caméras qui se trouvent à l'extérieur pour les mettre hors d'usage. Faites attention lorsque vous allez traverser la cour car vous aurez certainement de la compagnie. Sortez de la base et allez dans le mirador où vous avez shooté le sniper lorsque vous êtes arrivé **(Photo 48)**. Lorsque vous aurez récupéré des munitions pour votre arme, éliminez les deux autres snipers qui se trouvent des les deux autres miradors, puis allez récupérer leurs munitions. Vous allez faire une petite balade mais mieux vaut en avoir trop que pas assez. Ne vous occupez pas de la petite base pour le moment et dirigez-vous vers la base ennemie principale. Lorsque vous serez dans le mirador qui surplombe la base,



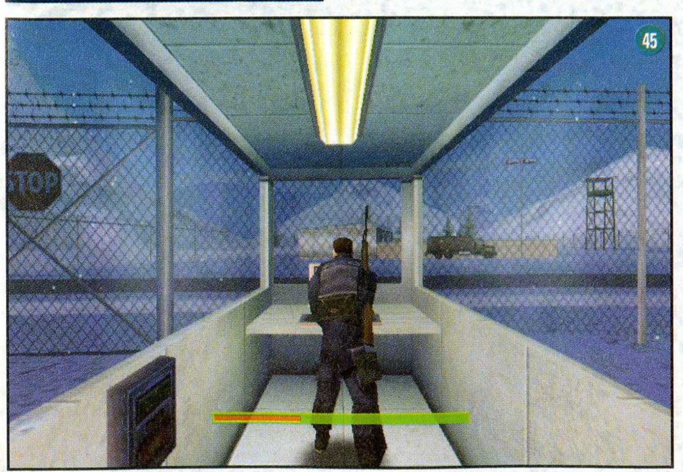

43


44

dégommez les sentinelles mais ne détruisez aucune caméra pour ne pas donner l'alerte **(Photo 49)**. Approchez-vous de la base par la droite et utilisez l'échafaudage pour grimper sur le toit du garage. Attendez patiemment que les trois gardes apparaissent dans la tour de contrôle, puis cassez une verrière pour entrer dans le garage. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve sur la droite pour ouvrir le portail, puis allez sur la droite et contournez le bunker pour trouver une petite porte juste derrière. Ouvrez-la et balancez une grenade pour éliminer le garde ainsi que la caméra. Ne restez pas à proximité pour ne pas être touché par la déflagration. Prenez ensuite l'échelle et faites très attention lorsque vous ouvrirez la porte qui se trouve en bas car deux gardes vous attendent derrière. Récupérez votre console ainsi que des explosifs près des caisses, puis ressortez à l'extérieur. Si vous avez déclenché l'alarme, les lance-roquettes vous serviront à détruire les chars placés dehors. Allez ensuite au fond de la cour pour entrer dans le local où vous pourrez désactiver les caméras **(Photo 50)**. Allez dans l'infirmerie pour récupérer un médipack, puis allez au générateur pour le mettre en route. Maintenant, ressortez discrètement et allez en direction de la station radar mais prenez garde au char qui se trouve à proximité si vous avez fait sonner l'alarme **(Photo 51)**. Placez le guidage laser sur le char lance-missiles, puis allez dans la station radar pour désactiver le système. Prenez garde au soldat qui reste dans le baraquement et lorsque vous aurez désactivé le radar, rendez-vous au point d'extraction **(Photo 52)**.

MISSION 09 : RÉSERVE DE MISSILES

Descendez du mirador et allez vers la droite sans trop vous approcher de la base. Lorsque vous serez près du premier mirador, utilisez vos jumelles pour cibler le garde **(Photo 53)**. Vous pouvez aussi vous approcher plus près mais il est



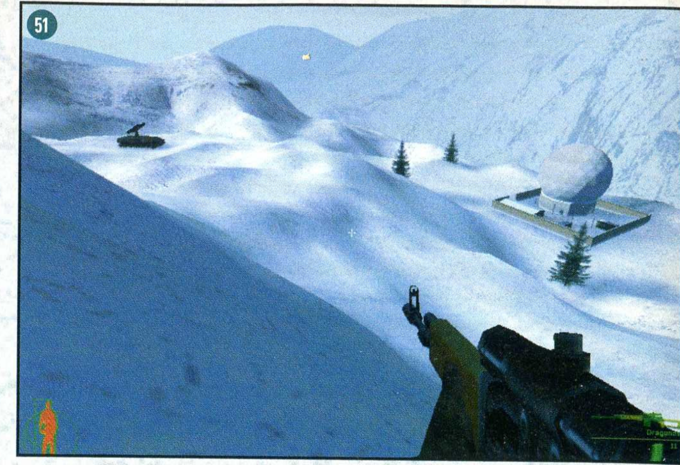
45

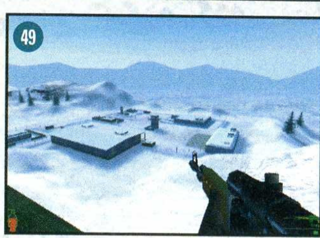

46



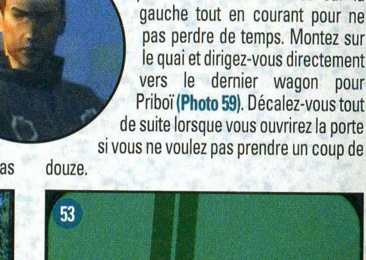
47


48

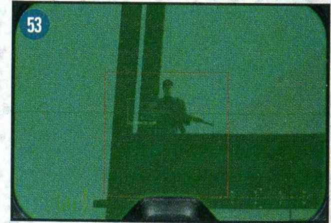

51

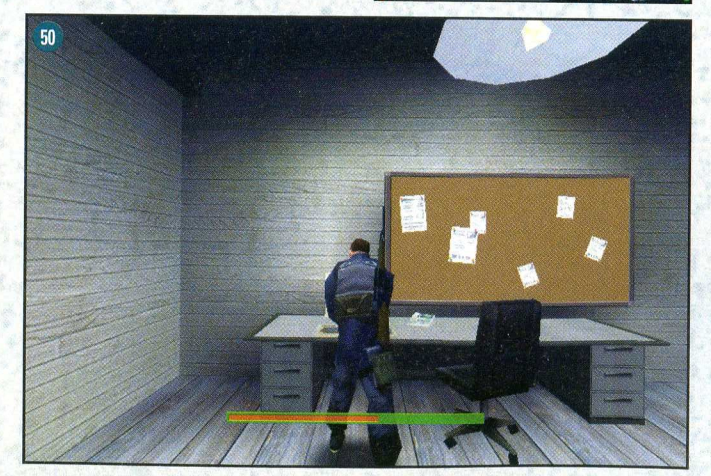

49

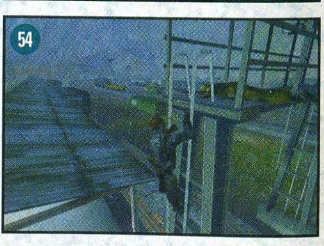
possible que vous vous fassiez allumer. Utilisez la même technique pour le deuxième mirador, puis traversez le pont en vous baissant. Avancez prudemment pour shooter la sentinelle qui se trouve de l'autre côté. Si jamais il a le temps de donner l'alerte, liquidez-le et allez dans le poste pour désactiver l'alarme. Vous allez sûrement vous faire tirer dessus et vous devrez vous rendre tout de suite sur la gauche. Si la sentinelle n'a pas eu le temps de donner l'alerte, attendez que les deux gardes qui patrouillent sur le quai aient le dos tourné afin d'aller vous planquer rapidement sur la gauche. De cette position, vous allez shooter quatre ou cinq gardes de manière à être tranquille, mais soyez vigilant afin de ne pas vous faire surprendre. Lorsque vous aurez fait un peu le vide, montez sur le quai et allumez rapidement les deux soldats afin qu'ils n'aient pas le temps de donner l'alarme. Lorsque vous serez au bout du quai, dégommez le sniper qui se trouve sur la passerelle **(Photo 54)**. Récupérez son fusil et allumez les deux gardes dans le mirador tout au fond de la base, en commençant par celui qui se trouve à l'intérieur **(Photo 55)**. Maintenant, redescendez et allumez le garde qui se planque derrière le camion puis allez sur la gauche en direction de la maison. Snipez le garde à travers la fenêtre puis celui qui se trouve derrière la porte **(Photo 56)**. Attention car il n'est pas tout seul ; je vous conseille de bien nettoyer la place avant de vous servir de l'ordinateur qui vous permettra de désactiver les caméras **(Photo 57)**. Maintenant, vous allez ressortir de ma maison et suivre la voie ferrée pour voir arriver le train **(Photo 58)**. Attendez qu'il vous double et allez sur la gauche tout en courant pour ne pas perdre de temps. Montez sur le quai et dirigez-vous directement vers le dernier wagon pour Priboï **(Photo 59)**. Décalez-vous tout de suite lorsque vous ouvrirez la porte si vous ne voulez pas prendre un coup de douze.

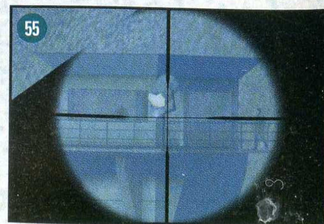



52


53


50


54


55

MISSION 10 : DÉFENDRE PRIBOÏ

Voici une mission assez galère parce qu'il faut la recommencer pas mal de fois pour savoir de quels côtés les ennemis vont vous tomber dessus. Le but du jeu est de protéger Priboï qui a une fâcheuse tendance à faire n'importe quoi. Dans un premier temps, vous allez le devancer et nettoyer rapidement la base afin qu'il ne se fasse pas tirer dessus. Lorsque Priboï vous attendra pour que vous ayez le temps de fouiller les entrepôts, faites-le afin de récupérer des mines de proximité **(Photo 60)**. Maintenant, vous allez nettoyer le poste de garde où vous attendent quelques amis **(Photo 61)**. Si vous n'êtes pas maladroit, vous pouvez vous les faire au couteau. Lorsque ce sera fait, ouvrez la grille pour sortir et allez rapidement vers le village. Placez une mine par terre à l'entrée **(Photo 62)**, posez-en une autre à l'angle de la rue sur la gauche **(Photo 63)**, puis deux autres à proximité de la dernière maison située au fond à gauche **(Photo 64)**. Posez-en une sur la maison qui se trouve juste à côté par sécurité. Lorsque Priboï vous préviendra qu'il se met à couvert, suivez-le dans la rue principale pour voir vos mines faire leur travail **(Photo 65)**. Entrez ensuite dans l'immeuble où s'est engouffré Priboï et grimpez au premier étage pour le retrouver. Faites attention car vous ne tarderez pas à avoir de la visite. Lorsque vous aurez éliminé la première vague, suivez Priboï au second et prenez rapidement les lance-roquettes. Placez-vous tout de suite à la fenêtre et tirez sur le blindé qui vient de la base. À présent, vous allez devoir attendre l'hélicoptère et repousser les soldats qui vont monter. Pensez à recharger régulièrement si vous ne voulez pas avoir quelques problèmes. Lorsque Priboï se dirigera vers les escaliers, emboîtez-lui le pas et passez devant lui afin d'atteindre l'hélicoptère **(Photo 66)**.



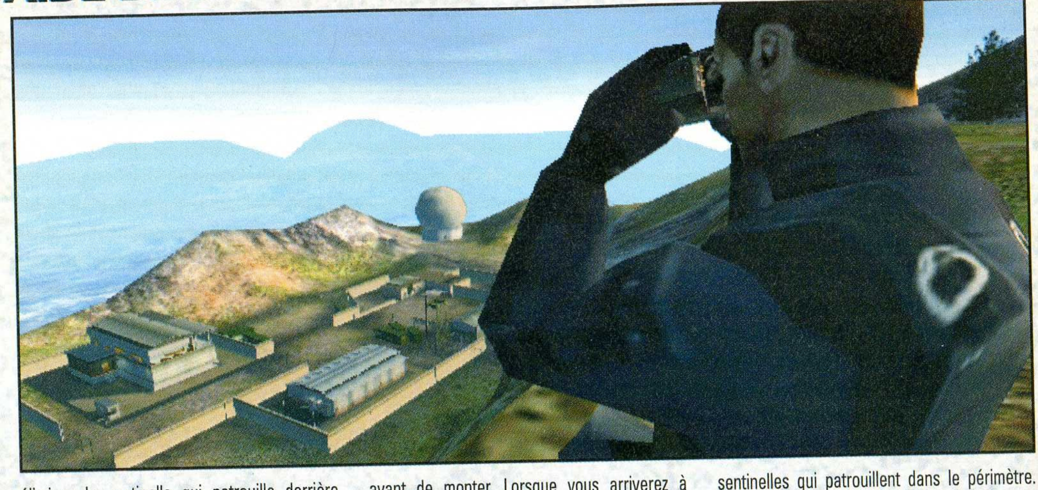




MISSION 11 : LE NID D'AIGLE 1

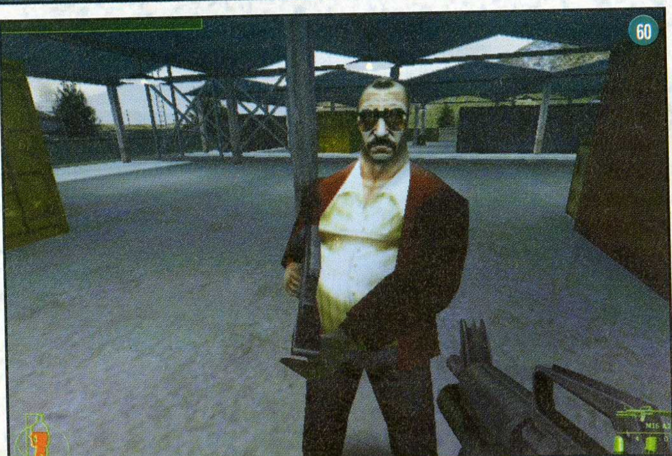
Pour commencer, vous allez devoir investir discrètement la base qui se trouve en bas pour récupérer un fusil de snipe. Dégommez le garde qui se trouve sur la tour, puis allez vers la gauche pour vous occuper de la sentinelle au couteau. Essayez de ne pas faire trop de bruit. Longez le mur et prenez garde au soldat qui est posté devant la fenêtre **(Photo 67)**. Continuez à longer le mur, et une fois sur l'échafaudage,

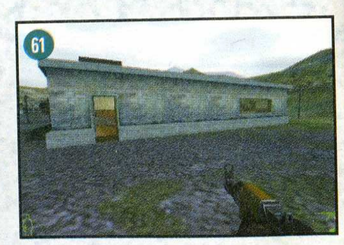




éliminez la sentinelle qui patrouille derrière (Photo 68). Entrez dans la brèche puis allez discrètement sur la gauche. Éliminez la sentinelle qui patrouille dans la cour, puis celle qui est statique derrière la deuxième fenêtre sur la droite. Ne montez pas à l'étage tout de suite car un comité d'accueil vous attend de pied ferme. Utilisez plutôt les grenades qui se trouvent sur les caisses, histoire de faire un peu de ménage avant de monter. Lorsque vous arriverez à l'étage, montez sur les caisses pour accéder au toit. Vous trouverez le fusil de snipe sur la cheminée (Photo 69). Ne gaspillez pas vos munitions. Avant de vous engager sur le filin, snipez le garde qui se trouve sur le premier pylône (Photo 70). Lorsque vous serez sur le deuxième pylône, éliminez le garde placé en bas. Allez ensuite vers le mirador qui se trouve le plus à droite pour entrer par la porte juste en dessous. Attendez que le garde ait le dos tourné pour vous introduire à l'intérieur, puis montez à l'échelle et regardez où il se trouve avant de tenter quoi que ce soit. Cette manip vous économisera une balle de snipe, ce qui n'est pas négligeable. Prenez l'échelle pour pénétrer dans la base puis snipez le garde qui se trouve dans le mirador à l'entrée principale et allez dans cette direction. Avancez jusqu'à ce que vous voyiez un bunker avec deux gardes à l'intérieur. Liquidez la sentinelle qui se trouve à gauche du bunker, puis regardez votre carte afin de localiser les deux autres sentinelles qui patrouillent dans le périmètre. Lorsque la voie sera libre, escaladez la grille et planquez-vous tout de suite sur la droite (Photo 71). Lorsque vous verrez la sentinelle arriver près de l'entrepôt de munitions, attendez qu'elle soit dans le renfoncement pour la liquider. De cette manière, vous n'aurez toujours pas déclenché l'alarme. De l'endroit où vous vous trouvez, vous verrez deux miradors derrière le gros bâtiment, et je vous conseille de sniper les gardes qui sont à l'intérieur (Photo 72). Avant d'entrer dans l'entrepôt de munitions, utilisez votre carte afin de connaître la position de la sentinelle qui patrouille derrière vous. Lorsque la voie sera libre, foncez vers la petite porte de l'entrepôt puis désactivez les caméras de surveillance (Photo 73). Entrez dans l'entrepôt et ressortez de l'autre côté pour entrer dans le générateur. Attention aux gardes et n'hésitez pas à tirer dans les caméras avant d'y entrer. Lorsque vous en aurez terminé avec le générateur, vous allez essayer de ressortir aussi discrètement

59





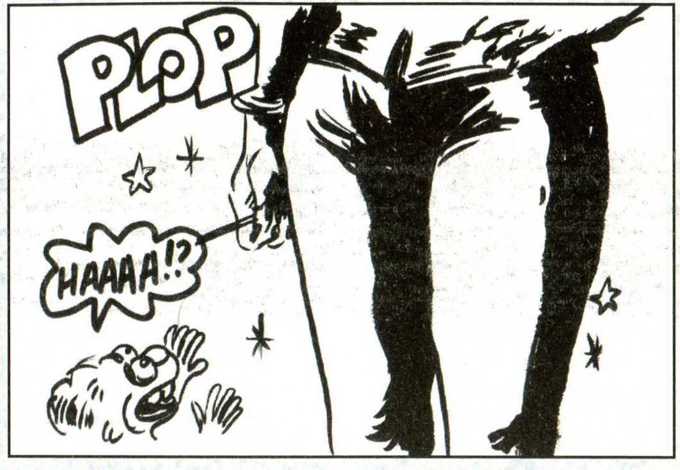




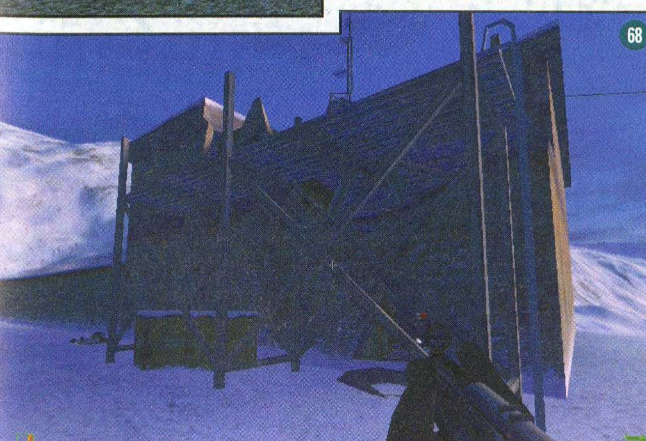








que possible. Pour ma part, je suis ressorti par l'endroit où je suis entré et j'ai fais un gros détour pour ne pas me faire repérer par les soldats postés dans les miradors. Approchez-vous ensuite de la dernière base discrètement et commencez par éliminer le planton qui se trouve près de l'entrée principale. Shootez ensuite les trois gardes qui patrouillent derrière les grilles, puis baissez-vous lorsque vous passerez devant le baraquement afin de ne pas avoir les bérets rouges sur le dos. Entrez dans le bâtiment administratif pour neutraliser les caméras **(Photo 74)**. Ressortez de l'autre côté puis rendez-vous dans le bâtiment qui se trouve derrière afin de remettre le téléphérique en marche. Il ne vous restera plus qu'à entrer à l'intérieur pour passer à la mission suivante **(Photo 75)**.



MISSION 12 : LE NID D'AIGLE 2

Sortez de la cabine et approchez-vous de deux gardes sans vous faire repérer **(Photo 76)**. Shootez-les et prenez garde à celui qui se trouve dans le couloir. Lorsque vous aurez éliminé ce dernier, prenez le couloir qui se trouve à gauche et alignez les deux gardes qui vous attendent à l'intersection. Récupérez les munitions qui se trouvent sur la caisse puis continuez votre route. Lorsque vous arriverez au bout du tunnel, vous devrez faire attention avant d'ouvrir la porte car deux gardes sont postés derrière. Prenez ensuite l'ascenseur puis shootez le garde qui se trouve sur la gauche lorsque vous en sortirez. Utilisez ensuite votre carte afin de déterminer la position de la sentinelle qui se trouve dehors, puis effacez-la au couteau si le cœur vous en dit **(Photo 77)**. Montez dans les remparts en prenant la porte qui se trouve derrière et éliminez les sentinelles qui patrouillent. Économisez votre snipe mais éliminez tous les soldats que vous verrez **(Photo 78)**. Redescendez dans la cour puis avancez en direction des hangars V.B.T. Passez devant et entrez dans la tour qui se trouve derrière les hangars afin de monter sur les remparts. Le but de cette manœuvre est de passer dans la zone pénitentiaire. Prenez garde lorsque vous passerez sous l'arche, car si vous n'avez pas aligné le soldat qui se trouve sur les remparts de l'autre côté, vous risquez de souffrir. Visitez le premier baraquement pour trouver un fusil de snipe tout au fond, puis passez par le bâtiment administratif. Ressortez derrière pour remonter dans les remparts, puis alignez tous les soldats que vous verrez avec votre snipe.







Lorsque vous redescendrez, faites un tour dans le QG des gardes afin de récupérer quelques munitions, dirigez-vous vers l'entrepôt de munitions et sautez sur les rochers pour passer de l'autre côté du grillage (Photo 79). Entrez par la porte en vous préparant à shooter le garde qui se trouve juste derrière, puis prenez l'échelle. Vous devrez encore passer une autre porte en faisant gaffe au garde qui se trouve juste sur la gauche puis à celui placé derrière le camion. Remontez la pente, et avant de pénétrer dans la cour, vous devrez liquider les deux gardes qui sont dans les miradors, celui qui se trouve juste à gauche et enfin celui de droite (Photo 80). Pour ceux qui ont eu la bonne idée de sauter au-dessus du rempart juste avant, ils pourront passer tranquillement mais pour les autres, c'est une autre histoire. Prenez ensuite l'ascenseur pour descendre et préparez-vous à liquider les deux gardes qui vous attendent en bas. Avancez doucement dans les couloirs en regardant bien dans les coins, sinon vous ne ferez pas long feu. Avancez jusqu'au fond pour atteindre le hangar puis montez dans le poste de contrôle pour trouver la bombe (Photo 81).

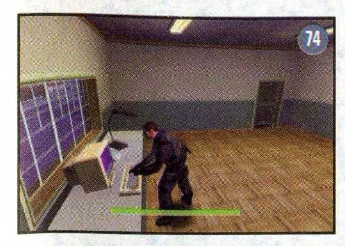
MISSION 13 : INFILTRATION

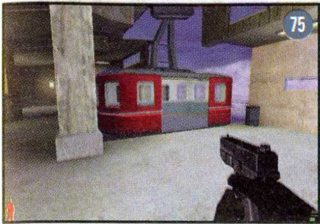
Vous allez devoir nettoyer toute la zone afin que les troupes puissent y débarquer sans problème. Avancez et occupez-vous de la tour en priorité. Essayez d'économiser les munitions de votre fusil de snipe car vous en aurez besoin vers la fin de ce niveau. Lorsque vous aurez déblayé l'entrée, passez par la petite porte du grand entrepôt (Photo 82). Ressortez-en ensuite en shootant la sentinelle, puis entrez dans le hangar qui se trouve sur la droite pour récupérer des explosifs. Avancez doucement en shootant de loin les sentinelles que vous apercevrez, et lorsque vous passerez devant les deux

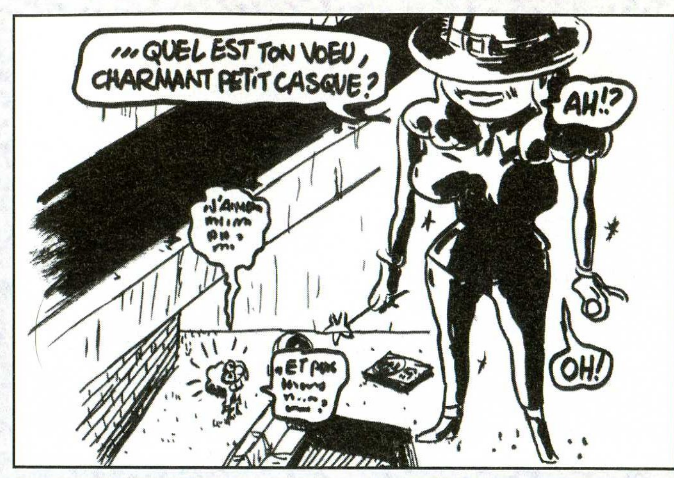




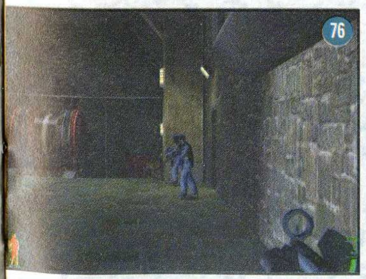


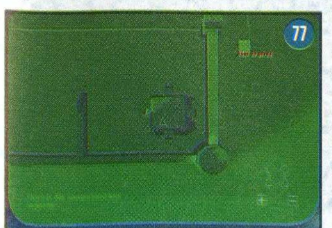






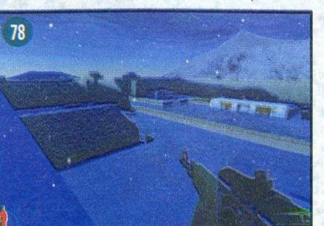
baraquements, soyez très discret afin de ne pas réveiller les gardes qui sont à l'intérieur (Photo 83). Avancez jusqu'au QG des gardes et entrez-y pour récupérer un médipack. Passez ensuite par le bunker pour continuer votre route. Avancez prudemment car vous allez rencontrer pas mal de monde dans les couloirs ; lorsque vous ressortirez, je vous conseille d'utiliser votre carte pour savoir où se trouvent les sentinelles qui patrouillent à l'extérieur (Photo 84). Lorsque vous aurez fait le vide, visitez les bâtiments pour récupérer des grenades puis passez par les containers en prenant soin d'éliminer la sentinelle. Lorsque vous arriverez près des bâtiment principaux, vous allez être ravi s'il vous reste des munitions de snipe car vous pourrez vous en donner à cœur joie (Photo 85). Nettoyez bien cette zone et finissez par le centre de communication. La mission s'arrête lorsque il n'y a plus un seul garde sur pied.

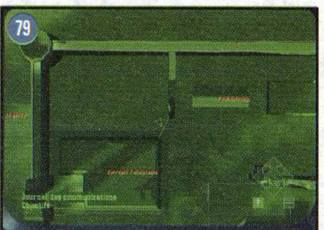


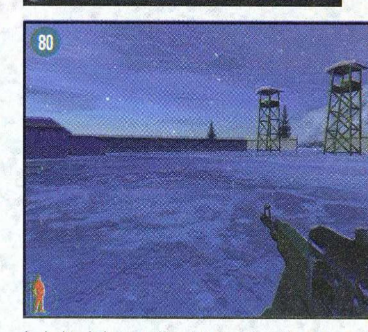


MISSION 14 : LA BOMBE

Nous y voilà. Cette dernière mission est particulièrement chaude et vous allez en baver. Pour commencer, vous allez shooter le garde qui patrouille sur la passerelle juste au-dessus de vous. Allez ensuite vers la gauche mais la porte est fermée. Prenez la seule issue possible qui se trouve au fond. Allez sur la gauche pour récupérer un tas de munitions ainsi qu'un lance-roquettes (Photo 86). Prenez ensuite le couloir où vous attend une sentinelle puis au bout de ce dernier, deux gardes près d'un ascenseur. Utilisez votre MP5 de manière à être le plus discret possible. Prenez ensuite l'ascenseur et allez tout droit. Derrière la porte se trouve la salle de contrôle avec quelques gardes. Commencez par éliminer celui de gauche, puis celui de droite. Passez par la gauche et dégommez le garde qui patrouille sans qu'il ait le temps de tirer un seul coup de feu. Montez ensuite sur les caisses puis sur le mur, et avancez pour surprendre les deux gardes qui se trouvent de l'autre côté (Photo 87). Utilisez l'ordinateur puis revenez au point de départ. Avant de franchir la porte en bois, préparez-vous à vous coltiner les trois gardes qui vous attendent derrière. Prenez ensuite le lance-roquettes et détruisez le blindé qui vous attend derrière. Il vous restera encore deux gardes à éliminer avant d'atteindre la porte. Lorsque vous arriverez dans le couloir, vous devrez vous occuper de la sentinelle puis aller







à droite à la première intersection. Avancez doucement en prenant soin de tirer sur les caméras. Visitez les pièces pour récupérer quelques munitions, puis ouvrez la porte en dégommant la sentinelle qui se trouve derrière. Vous arriverez ensuite dans une autre pièce où vous attendent deux gardes ainsi qu'une caméra. Ouvrez la porte et reculez rapidement



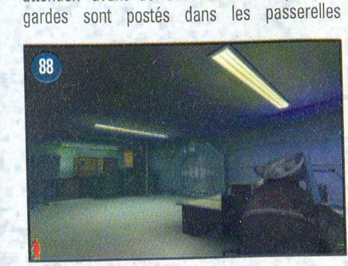


afin de jeter une grenade à l'intérieur. Vous pourrez tout nettoyer en un seul coup **(Photo 88)**. Avant de vous servir de l'ordinateur, ouvrez la porte et liquidez le garde qui se trouve au fond. Maintenant, utilisez l'ordinateur pour désactiver les mitrailleuses **(Photo 89)**. Avancez tout droit jusqu'à la salle du gros générateur **(Photo 90)**. Snipez la sentinelle qui se trouve au même niveau, puis avancez sur la passerelle pour shooter le garde qui se trouve en bas à travers le grillage. Sur la passerelle supérieure, vous trouverez un autre garde sur la gauche, que vous devrez éliminer. Celui qui se trouve juste au-dessus de vous n'a aucune importance. Descendez ensuite rapidement pour prendre la porte près du garde que vous venez de descendre. Juste derrière, vous devrez en descendre un autre qui est de dos. Avancez jusqu'à un croisement et prenez à gauche. Continuez d'avancer en shootant la sentinelle qui se trouve dans le secteur, et lorsque vous arriverez à un autre croisement, attendez l'arrivée du garde pour le shooter sans donner l'alarme **(Photo 91)**. Avancez tout droit et au croisement, détruisez la caméra qui se trouve sur la droite. Continuez jusqu'à une porte et laissez une mine de proximité juste avant. Lorsque vous ouvrirez la porte, vous verrez Ekk se barrer dans l'ascenseur. Planquez-vous sur la gauche car vous allez avoir de la compagnie. La mine que vous venez de poser va servir tout de suite ; préparez-vous à recevoir les deux gardes qui arriveront juste après. Lorsque vous en aurez terminé, vous pourrez utiliser l'ascenseur. Une fois en bas, ouvrez la porte et liquidez le garde puis la caméra avant d'avancer. Lorsque vous arriverez sur l'autre porte, faites la même chose avec la caméra qui se trouve sur la droite puis attirez les gardes qui se baladent tout au bout. Détruisez la caméra placée au fond avant qu'elle ne vous repère, et au croisement, prenez à gauche. Descendez la pente en prenant soin d'éliminer le garde, et lorsque vous arriverez vers la petite cavité, faites attention aux deux gardes en faction placés à cet endroit. Passez la porte et planquez-vous derrière les caisses car deux soldats vous attendent en bas. Lorsque vous les aurez éliminés, deux autres vous attendent derrière la porte **(Photo 92)**. Un troisième se trouve derrière le coin puis attendez que la porte s'ouvre pour en liquider un autre. Lorsque vous arriverez dans le silo, vous devrez faire très attention avant de descendre car quelques gardes sont postés dans les passerelles










89



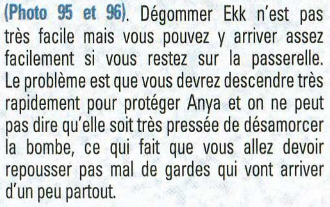

90

inférieures **(Photo 93)**. Descendez tout en bas et prenez le tunnel pour arriver dans une autre salle. Maintenant, il va falloir faire vite pour éviter la catastrophe. Allez vers la gauche et prenez l'échelle, puis éliminez rapidement les deux bérets rouges qui se trouvent dans la salle de contrôle. Utilisez l'ordinateur pour éviter l'explosion et allez vous cacher au fond de la salle **(Photo 94)**. Vous allez entendre les gardes se tirer dessus et je vous conseille d'attendre que le came soit revenu avant de bouger une oreille. Lorsque la situation sera plus calme, avancez prudemment et éliminez tous les soldats susceptibles de vous gêner pour redescendre. Prenez la porte qui se trouve en face de l'échelle puis shootez le garde placé derrière. Lorsque vous arriverez dans la salle de contrôle, prenez le médipack sur le bureau puis sortez sur la passerelle. À partir de cet instant, je n'ai jamais pu finir cette mission et j'ai dû employer un cheat. Pour commencer, vous devez tuer Ekk puis protéger Anya pendant qu'elle désamorce la bombe **(Photo 95 et 96)**. Dégommer Ekk n'est pas très facile mais vous pouvez y arriver assez facilement si vous restez sur la passerelle. Le problème est que vous devrez descendre très rapidement pour protéger Anya et on ne peut pas dire qu'elle soit très pressée de désamorcer la bombe, ce qui fait que vous allez devoir repousser pas mal de gardes qui vont arriver d'un peu partout.

Capt'ain Ta Race

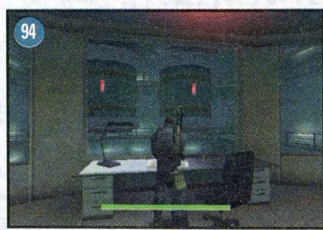

91


92




93




94


95


96

COUTEAU

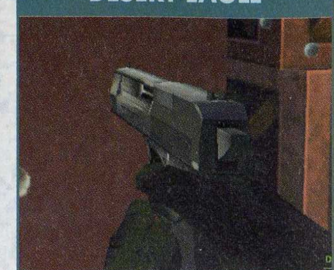


Sans conteste l'arme la plus silencieuse du jeu, n'hésitez pas à vous en servir surtout contre des adversaires statiques. Par soucis d'éconnomie et de discretion, le couteau vous sera très utile.

GLOCK 17

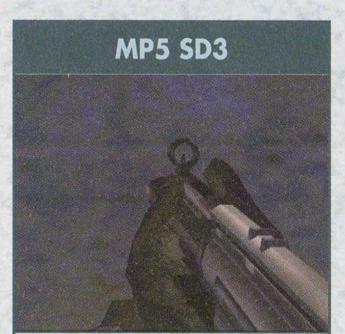
Ce pistolet reste assez efficace à condition que vous soyez précis et que vous visiez la tête. Il est quand même préférable de l'utiliser quand dernier recours lorsqu'il ne vous reste plus rien d'autre.

DESERT EAGLE



Ce pistolet est assez rare dans le jeu mais néanmoins très efficace. Sa cadence de tir est très rapide et ses impacts font pas mal de dégâts. Ekk vous en fera une exellente démonstration...

MP5 SD3



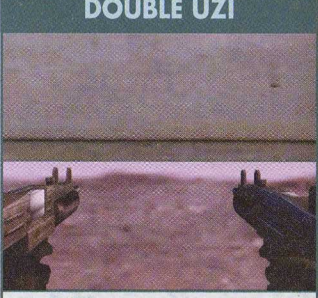
Cette arme est peu bruyante et très efficace lorsque vous tirez de courtes raffales. Malheureusement, ses munitions sont assez rares et il vous faudra surveiller votre stock.

UZI



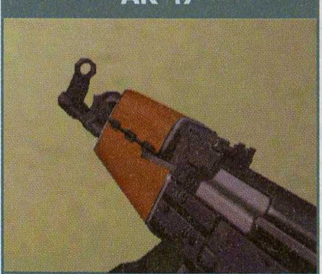
On ne présente plus cette arme qui n'est pas un modèle de précision. Il est préférable de ne l'utiliser car courte et moyenne portée afin d'éviter d'avoir à vous y reprendre plusieurs fois.

DOUBLE UZI



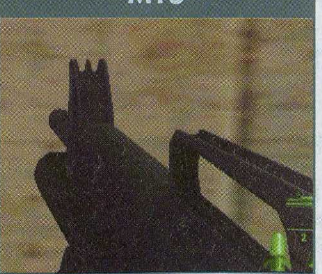
Ceux qui aiment l'arrosage seront comblé par cette combinaison. Mais il quand même préférable de n'utiliser cette combinaison que lorsque vous pénétrez dans des bâtiments.

AK 47



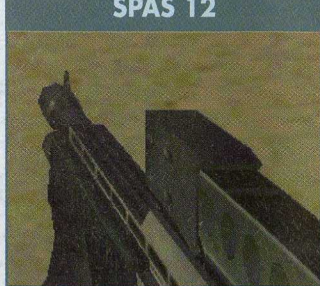
C'est certainement l'arme que vous utiliserez le plus dans le jeu. Vous serez très rarement à court de munitions et vous pourrez l'utiliser sur de longue distances avec de courtes raffales.

M16



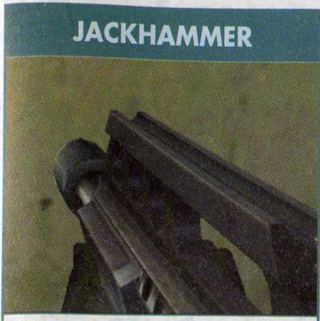
Plus efficace que le AK 47, cette arme est aussi d'otée d'un lance grenade qui vous permettra de vous tirer de certaine situations inextricables. Dommage qu'il n'y pas plus de munitions.

SPAS 12



Ce fusil à pompe est ultra efficace à courte porté à condition d'être précis. La sanction sera sans appel et ne laissera aucune chances à vos adversaires. Un régale.

JACKHAMMER



Sorte de fusil à pompes avec des clous pour munitions. Plus silencieux que le Spas 12, cette arme vous sera fortement utile contre Ekk lorsque vous devrez lui faire face.



DRAGUNOV



Le Dragunov est certainement l'arme la plus jouissive et la plus efficace du jeu. Sa portée exeptionnel vous permettra de faire le ménage avant chaque infiltration. Peu de munitions malheureusement.

GRENADE



N'utilisez les grenades quand cas d'extrême nescessité et ne restez pas à proximité si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises. Vous pouvez prendre des dégâts même derrière un mur épais.

FLASHBANG



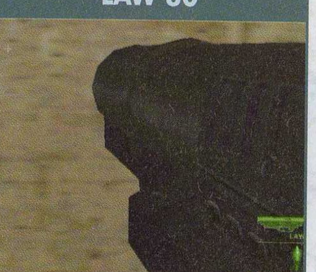
Elles sont assez rare dans le jeu et leurs efficacité laisse à désirer. Difficiles à exploiter, je vous conseille de les écarter de votre arsenal.

MINE DE PROXIMITÉ



Ce genre de mine vous sera très utile, particulièrement lorsque vous devrez protéger Priboï dans la ville en ruine.

LAW 80



Vous ne trouverez ce lance roquettes uniquement lorsqu'il vous faudra dégommer des blindés.

MÉDIPACK



Vous n'en trouverez pas énormément dans le jeu et vous devrez éviter tout gaspillage pour éviter les mauvaises surprises.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Aventure exotique... Passions torrides... Combats épiques... Ambiance post-apocalyptique... Voyages temporels... Horreurs grotesques... Humour détonant... Poésie sylvestre... Ouais, il y a tout ça dans les jeux, mais aussi : Situation délicate... Énigmes magiques... Monstre vicelard... Clef oubliée... Pièges insurmontables... Errance infinie... Pour éviter ça, posez vos questions : ... Alléluia... Ze king of ze divan, Nirvana et molto contento, posez vos questions ludiques, répondez à nos amis joueurs et joueuses. Ecrivez à : En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Jetez les mails dans : crack@joystick.fr

? Questions

BALDUR'S GATE 2

J'aimerais avoir votre aide car je suis bloqué dans Baldur's Gate 2. En fait, j'en suis au chapitre 5 dans le donjon des flagelleurs et je me retrouve dans la salle 199 (cf. l'aide de jeu du 121). Après avoir trucidé tout ce que j'ai trouvé, la porte qui mène à la salle 200 (salle du boss) ne veut pas s'ouvrir, me disant qu'un "simple mortel" ne peut pas l'ouvrir. Pourriez-vous m'indiquer la marche à suivre ? Merci d'avance.

Réf.: N°12301, Christian

NFS PORSCHE

Au secours! Je suis bloqué dans le mode évolution, à l'âge d'or au championnat des 911 carrerra RS 2,7l. J'ai gagné une 911 RS 2,7l coupé à la course d'avant et il n'y a aucun autre modèle disponible. Or une fenêtre s'ouvre en indiquant que la voiture n'est pas adaptée. Je ne peux passer dans l'ère moderne et je n'ai pas d'autres voitures correspondantes à acheter !!! Alors, AU SECOURS!!!!!!!!!!!!!!! Donnez-moi un indice, quelque chose. Est-ce un bug ??

Réf.: N°12302, Trains

LANDS OF LORE 2: LES GARDIENS DE LA DESTINÉE

J'ai un petit blème dans Lands of Lore 2. Description : dans le cimetière Dracoïde, j'ai rencontré un esprit qui me demandait de lui amener les cendres de son corps. C'est ce que j'ai fait et je les lui ai ramenées dans son urne. En échange, il m'a donné un insigne permettant d'ouvrir une sorte de mausolée. Là, il faut trois globes d'une couleur différente chacun pour accéder à la suite. Je n'en ai que deux et j'ai beau recommencer cette partie et fouiller les tombes, j'arrive pas à en économiser plus. Et voilà le problème. J'ai fouillé dans l'etajv et autres sites d'astuces, mais aucune précision pour en avoir trois ! HEEEELP ME PLEASE...

Réf.: N°12303, Gros bourrin

PHANTASMAGORIA 2

Au secours !! Je suis coincé dans Phantasmagoria 2 au premier chapitre. Après avoir dîné avec Jocelyn et épuisé tous les sujets de conversation (du moins je pense...), je ne trouve pas le moyen de sortir de ce maudit restaurant. J'ai beau agiter le curseur dans tous les sens, je ne trouve aucune zone où il me permette de sortir. Est-ce un bug ou est-ce qu'il y a une énigme à résoudre pour sortir de là? Merci d'avance.

Réf.: N°12304, Moi...

STUPID INVADERS

Salut à tous. Bon là, j'ai un petit problème. Ça va paraître stupide, mais bon, comme le jeu est stupide, c'est normal ! Je suis coincé, et presque au début du jeu en plus. Bloqué dans les toilettes exactement. J'ai en ma possession : la ventouse, les deux types de papier toilette et le canard WC. J'ai beau essayer d'utiliser les objets sur tout ce qui est visible, mais rien ne se passe. Comment sortir de là? Que dois-je faire? Est-ce que je dois passer par le fenêtre ? Si oui, comment procéder ? Là, je sèche. Toute aide (stupide ou pas) est bienvenue.

Réf.: N°12305, Pierre

HALF-LIFE - OPPOSING FORCES

Juste une petite question. Je voulais savoir comment faire pour tuer la grosse bête dans le niveau 12 "Un monde à part" de Opposing Forces. Merci pour toute aide.

Réf.: N°12306, Ludovic

BALDUR'S GATE 2

- C'est pas vrai !!! Ils se foutent de nous à Black isle??? 2950000 PX maximum... Au départ, je me disais: ouah, pas mal !! Mais il se fait que pour que mon magicien passe niveau 18, il doit avoir 3000000PX, et c'est seulement à partir de ce moment qu'on peut utiliser un sort niveau 9! C'est fait exprès ma parole !! Bon, y a peut-être moyen d'augmenter ça ? Un crack, une astuce, je ne sais pas quoi ! Je ne demande pas grand chose. Juste 50 000 Points d'expérience supplémentaires pour passer au niveau supérieur ! Il le mérite mon nécromancien ! En plus, je lui ai acheté un tas de sorts niveau 9!
- Autre chose: un appel au secours ! J'ai du mal avec la liche qui m'a demandé de retrouver ses parties de corps ! Elle est imbattable ! Elle se transforme en crâne, et là, aucun sort ne l'affecte, pas plus que mes armes les plus puissantes et les armes non magiques ! Rien ne marche !! Autant les dragons et autres golems d'adamantine étaient une partie de plaisir, autant cette liche est trop forte ! Alors, si quelqu'un pouvait me dire comment il se l'est faite ! Bon, j'ai poussé mon coup de gueule du moment... Merci d'avance!

Réf.: N°12307, Le signateur fou

DEUS EX

Salut, je voudrais juste avoir un petit tip pour Deus Ex. Bon, en gros j'ai fini le jeu, avec les Illuminatis (en butant le bouffon), avec Icarus et l'autre bidule, et avec Tracer Tong (en coupant le système). J'ai entendu dire qu'il y avait une quatrième fin. Est-ce que quelqu'un pourrait me dire comment on fait pour la voir ? Par pitié !!!
Merci. beaucoup.

Réf.: N°12308, Tenbels

! Réponses

COMMAND & CONQUER ALERTE ROUGE

Réf.: N°12002, Cédric

Yo Cedric. Ton problème est simple : pour capturer un bâtiment, il faut que son énergie soit dans le rouge, ok ? N'oublie pas de frapper les centrales d'énergie pour affaiblir l'ennemi bolchevique avant. De plus, ce n'est pas parce que tu captures un bâtiment que l'ennemi ne peut pas le recapturer à son tour avec ses propres ingénieurs (des fois, il y a une production locale d'ingénieurs ennemis, hé). Bon courage quand même...

Nenesse, Stan

MDK 2

Réf.: N°12004, Goofy:

Cher Goofy... Espèce de bouffon rétrograde comme dirait le professeur ! Es-tu nanocéphale à ce point ? Ton problème est simple, et la réponse se trouve dans la question ! Pourquoi s'acharner à cliquer ? En gros, les clics de souris frénétiques ne servent qu'à combiner des objets. Vérifie d'abord que les touches du Dr Hawkins sont bien configurées dans le menu "contrôles" : touches "utiliser objet main droite" et "utiliser objet main gauche". Retourne au jeu et utilise tes mains. En effet, pour utiliser un objet qui se trouve dans une main seulement (le scotch est à gauche) utilise la touche inventaire correspondante, une première fois pour le sélectionner et une seconde fois pour l'utiliser. Ça y est, le tuyau est réparé ! Tu n'es pas au bout de tes surprises, aMi De Kurt! Bon jeu...

Kayl669, RackBoy, Lapizza, OyoYo...

DEUS EX

Réf.: N°12006, Fabrice

Salut Fabrice. Alors coincé dans ce fabuleux jeu qu'est Deus Ex ? Pas grave. Hamster hargneux est là. En fait, c'est tout simple : il faut utiliser des armes non létales (qui ne sont pas mortelles : fléchettes empoisonnées, matraque...) Attention! Le pied-de-biche n'est pas une arme non létale. Quand tu seras arrivé sur le toit (la petite échelle entre les deux portes), et que tu auras neutralisé (pas tué) le garde, active ton amplificateur de vitesse ou accroupis-toi et saute du toit. Si l'opération a fonctionné, tu seras tranquille jusqu'à la fin de la mission. Sinon, tu retrouveras ton problème. Dans le cas où tu déciderais quand même de tuer les deux gardes du commissariat, il est possible de ne pas avoir les autres gardes (et surtout le big robot) sur le dos. Une fois ton méfait accompli, planque-toi dans la petite pièce en bas (ouverte grâce au code à cinq chiffres) et attends quelques minutes le temps que l'alarme s'arrête. Et normalement, comme par magie, les gardes ne t'en voudront plus passé ce délai. Pas une super mémoire ces chinois... Autre choix possible : tu peux simplement éviter de te fourrer dans ce commissariat. Chez Maggie Chow, quand elle te dit d'y aller, ne l'écoute pas, car elle te manipule. Chez elle, n'as-tu pas entendu un bruit bizarre, genre caméra ou alarme ? Dans le couloir, à droite de l'ascenseur quand tu entres, actionne le lampion au plafond. Tu tomberas sur la Dent de dragon (et quelques mecs bien sûr). Courage, tu es à la moitié du jeu !

Hamster hargneux, Vincent, Stan

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Réf.: N°12201, Darksniper

Salut Darksniper. Cette fois encore, l'apprenti Sendell Joystick m'a fait parvenir ton appel au secours. Je me souviens avoir galéré grave la première fois que je suis arrivé sur ce puzzle. En fait, c'est tout c... simple : il y a un ordre à respecter quand tu actionnes les ordinateurs qui retiennent les mages prisonniers. Toi, tu avais des écrans parasités parce que tu ne les actionnais pas dans le bon ordre. La technique est d'afficher des écrans gris sombre à la place de la tête des mages. Le bouton à droite des PC sert à réinitialiser les PC quand tu t'es trompé. Voici donc l'ordre (du moins c'est celui qui a marché chez moi) en partant de la gauche, aussi bien pour les PC que pour les mages : 2 (grobos) 1 (bouboule) 4 (lapichon) et 3 (quetsh) ou l'inverse (3, 4, 1, 2). Ensuite, quand les écrans sont gris (si l'un des écrans se brouille, réinitialise-les tous (manette à droite des 4 écrans) et recommence avec un ordre différent à partir de celui qui s'est brouillé). Tu remarques que les casques sur la tête de tous les mages clignotent. Tu n'as plus qu'à abaisser le levier à droite des mages et c'est gagné! Tu auras droit à un p'tit coup de main et à une récompense en nature... Et tu n'es plus très loin de la fin. Mais à partir de là, c'est très dur. J'espère que tu as beaucoup de trèfles, et le sort de protection (trouvé sur l'îlot en face du désert de la feuille blanche). Bonne chance !

Berth, Firephoenix

DEUS EX

Réf.: N°12202, CJ Notned

Salut! Pour atteindre la dernière soudure (qui est effectivement planquée derrière des barrières métalliques que tu ne peux pas exploser), il faut passer par-dessus lesdites barrières. Pour ce faire, tu as au moins deux méthodes à ta disposition : 1) Tu rentres dans la salle des machines, et tu trouves une cabine d'où part un tuyau rouge derrière une vitre (si mes souvenirs sont bons). Pour accéder à cette cabine, il faudra que tu fasses d'abord monter la passerelle grillagée centrale, en piratant un tableau électronique situé au milieu de la salle. Va dans la pièce et, pour aller sur ce tuyau, bousille la vitre de la cabine. Voilà. Après un petit numéro d'équilibriste, tu arriveras à l'endroit de la dernière soudure (il faudra sauter). Pour la détruire, mets une mine, et planque-toi derrière les caisses (sinon, ben la mine, elle t'explosera aussi). Ah, dernier conseil : si tu as du mal à trouver la cabine qu'il faut, pars de l'endroit où il faut aller, lève le nez et suis des yeux les canalisations. 2) La méthode bestiale et fastidieuse : l'empilage de caisses. Cherche partout autour de toi des petites caisses (tu en trouveras une près du robot-mech) et des bidons se trouvant dans la salle. Cherche même dans les niveaux voisins s'il le faut. Une fois toutes les caisses et bidons rassemblés, sers-t'en pour escalader ce mur et ainsi parvenir à détruire la dernière soudure. Cette solution peut sembler longue et laborieuse, mais elle marche. Bonne chance pour la suite !

Patouf, FMP thE mAd

TOMB RAIDER, LA RÉVÉLATION FINALE

Réf.: N°12203, Will Smith

Voici la solution à ton problème : quand tu rentres dans cette salle, actionne le levier de la statue juste à gauche, ensuite tourne dans le sens des aiguilles d'une montre en les actionnant un à un. Même si tu éteins des flammes ce n'est pas grave, car en revenant à la porte d'entrée elles sont toutes allumées. ATENTION : si tu marches sur la dalle légèrement surélevée à droite tu devras tout recommencer!!!! Bonne chance pour la suite !

Juju l'adoré

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

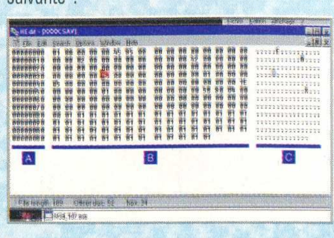
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

De l'astuce, du truc, du tchit, des godes modes, du patch, des bidouilles, des grenouilles, du craque, des codes, du traineur, des vies infinies... Et tout ça pour TRICHER ? Non, mais ça va pas la tête !!! Pas de ces horreurs dans les JEUX CRACK... Si jamais vous apercevez quelque chose de ressemblant... Ben, euh, ce serait vraiment contre notre volonté. Non, il ne s'agit pas de trucs sur PC. Et puis d'abord, les trucs pour les jeux PC, on est contre (tout contre). C'est vraiment pas notre faute, si tous ces trucs sont vérifiés avec les versions de jeu disponibles sur le marché français (VF, parfois version internationale ou américaine). Pour toute suggestion, critique, idée, etc., écrivez-nous à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

BALDUR'S GATE 2

Enfin la suite de Baldur's Gate... Pour bien démarrer, rien de tel que de repartir avec une vieille connaissance. Si vous désirez importer un personnage du premier épisode, il est facile de le faire. Recopiez simplement le dossier « save » et son contenu, de BG 1 dans le répertoire de BG 2. À présent, lancez le jeu et allez en « création de personnage », puis choisissez l'option d'importation. Double-cliquez une de vos anciennes parties pour récupérer le personnage principal. Une fois que vous aurez fini les choix de configuration du perso (sorts à conserver, compétences, etc.), vous validerez et passerez au jeu. Un médaillon entouré d'un anneau apparaît. Lorsque l'anneau sera rempli, la séquence d'introduction démarrera. Dès que vous verrez apparaître l'interface du jeu (fenêtre noire au milieu), appuyez immédiatement sur [Espace]. Vous aurez le message « MODE PAUSE » écrit en rouge. Allez à l'écran d'inventaire. Toutes vos anciennes possessions sont là. Déposez-les par terre (dans les cases verticales marquées « sol »). Retournez à l'écran de jeu principal, sortez du mode pause par [Espace] pour lancer l'intro du jeu. Une fois qu'Imoen vous aura libéré, ramassez votre équipement sur le sol. Et voilà, vous ne vous retrouverez pas nu comme un ver ! L'importation des persos fait normalement perdre tout l'équipement. Ce truc est pour la VF 2.022956. Notez que de la même manière, vous pouvez réimporter des personnages à partir de sauvegardes de Baldur's Gate 2 et ainsi disposer dès le début du jeu d'un meilleur équipement. Et encore deux codes pour le magnifique Baldur's Gate 2 :

- Allez dans le répertoire du jeu, et chargez le fichier « Baldur.ini » dans un éditeur de texte comme le Bloc-notes Windows. Rajoutez la ligne « Debug Mode=1 » juste sous le titre de section [Program Options]. Sauvez le fichier, quittez le Bloc-notes et lancez le jeu. Chargez une partie et, une fois à l'écran de jeu affichant vos persos, appuyez sur les touches [Ctrl] + [Space] pour activer la console, puis saisissez exactement l'un des codes qui suivent et tapez [Return] pour valider le code, puis à nouveau [Return] pour fermer la console.

CODE EFFET

CLUAConsole :
SetCurrentXP (« nombre XP »). Le total d'expérience du personnage sélectionné ou du groupe de personnages sélecté vaut à présent « nombre XP ». Le maximum possible est de 2 950 000 XP dans BG2.

CLUAConsole :
AddGold (« nombre de pièces d'or »). Rajoute la quantité d'or « nombre de pièces d'or » à tous les membres du groupe.

NOTE :
Codes à taper tels quels, avec majuscules/minuscules, parenthèses et cotes. Pour les caractères spéciaux :
[:] Appuyer sur [Majuscule] + [Dollar]
[(] Appuyer sur [Majuscule] + [9]
[)] Appuyer sur [Majuscule] + [0]
["] Appuyer sur [Majuscule] + [touche petit 2]

MIDTOWN MADNESS 2

Adeptes du carambolage auto, si vous roulez dans une version française, voici un petit truc utile pour toutes les courses chronométrées de Midtown M2 (éclair, circuit...). Une fois dans la course, il suffit d'appuyer deux fois de suite sur la touche [A] (qui sert normalement à afficher la carte). Et voilà, le compteur de temps est arrêté.

SACRIFICE

Être un magicien, n'est pas une sinécure. Des autels à garder, des fontaines de mana à réparer (et pas un plombier à l'horizon) ; heureusement, il y a des compensations. Voici quelques codes et astuces pour la version française 0506 de Sacrifice. Commencez par appuyer simultanément sur [Ctrl] + [Shift] + [Petit 2] (au-dessus de [Tabulation]). Vous aurez l'affichage texte de la console qui apparaîtra dans le coin haut gauche de l'écran, et une ligne de saisie en bas d'écran. Entrez l'un des codes suivants et refaites la combinaison de trois touches pour retourner au jeu :

help
affiche les commandes disponibles

shot
capture d'écran au format TGA

npolys
affiche nombre de polygones des objets visibles. Act./désact.

wire
affiche tous les personnages en mode filaire. Act./désact.

bbox
affiche des boîtes autour de toutes les créatures. Act./désact.

- Pour récupérer plus rapidement votre mana, rapprochez-vous au maximum des Manalithes, autels... En effet, la vitesse de recharge est fonction de leur distance avec le magicien.
- N'oubliez pas que tant que votre autel n'est pas profané, vous êtes immortel ; aussi, autant exploiter votre forme éthérée et éviter des pertes inutiles dans votre armée.

Laissez tous vos monstres (y compris les Manohars) de garde à votre autel. Allez vous faire tuer par l'ennemi assez loin (pour qu'il ne lui vienne pas l'idée d'attaquer votre autel). Vous êtes maintenant capable d'explorer le terrain à grande vitesse et sans dépense de mana. Si vous trouvez en route une fontaine de mana libre, rien ne vous empêche de vous réincarner pour combattre des créatures et leur prendre l'âme sans risques pour vos troupes.
- Si la composition de votre armée ne vous convient pas ou n'est pas adaptée, et qu'il n'y a pas d'attaque urgente, faites tuer par vos propres troupes vos monstres inadaptés (option « attaquer » du menu de la souris). Récupérez leurs âmes et refabriquez les monstres dont vous avez réellement besoin.

ICEWIND DALE

Voici la seconde partie de la liste des objets de ICEWIND DALE. Pour le jeu VF patché en version 1.05 ou plus (voir Joy 122). Si ce n'est fait, chargez « icewind.ini » dans le Bloc-notes Windows. Ajoutez « Cheats=1 » sous [Game Options]. Sauvez, quittez et lancez le jeu. Chargez une partie et pressez les touches [Ctrl] + [Tab], puis tapez ce qui suit et Return. CHEATERSDOPROSPER:CreateItem (« XXXX »). Pour créer l'objet XXXX désiré ; ex.: CHEATERSDOPROSPER:CreateItem (« POTN02 »)
Les objets XXXX :

POTN02 à POTN48
potions

BOOTDRIZ
bottes de vitesse de Drizzt

HAMM01 à HAMM03
marteaux

MAGE01 à MAGE06
anneaux de magicien

RING01 à RING25
anneaux divers (magiques, non magiques, précieux)

RING94
anneau maudit

SCRL03 à SCRL09
parchemins de protection

SCRL10 à SCRL13
parchemins maudits

SCRL15
parchemin de protection contre la pétrification

SCRL16 à SCRL18
parchemins maudits

SCRLPET
parchemin de dépétrification

MISC78 : invitation

SCRL02
parchemin

SCRL2I
lettre

SCRL56 à SCRL63
parchemins de sort de prêtre

SCRL66 à SCRL99
parchemins de sort de magicien

SCRL1B, SCRL1C... SCRL1Z
parchemin de sort de magicien (sauf 1J 1R 1X)

SCRL2A
convocation de monstres 2

SCRL2D
animation des Morts

SCRL2E
nuage mortel

SCRL2F
cône de froid

SCRL2G
convocation de monstres 3

SHLD01 à SHLD16
boucliers divers

SHLD18
grand pavois maudit

SLNG01
fronde

SLNG02
fronde +1

SPER01 à SPER04
épieux divers

STAF01
bâton à deux mains

STAF02
bâton à deux mains +1

STAF03
bâton à deux mains

STAF04
bâton à deux mains maudit

SW1H01 à SWH1H10
épées diverses

SW1H06
épée longue « Varscona »

SW1H11
épée de flamme maudite

SW1H12 à SW1H15
épées diverses

SW1H17
épée courte de Perdué

SW2H01 à SW2H06
épées à deux mains diverses (sauf 4)

WAND02 à WAND8
baguettes magiques diverses

WAND10
baguette de missiles magiques

WAND11
baguette des cieux

XBOW01 à XBOW06
arbalètes diverses

Note : Tapez les codes tels quels, avec guillemets. [:] = [Maj] + [Dollar], [(] = [Maj] + [9], [)] = [Maj] + [0], ["] = [Maj] + [petit 2].

COMMAND & CONQUER, RED ALERT 2

La guerre froide n'a jamais été aussi hilarante qu'avec Red Alert 2. Voilà de quoi épicer encore plus vos campagnes militaires pour la version 1.0 française :
Quand vous aurez accès aux « forces spéciales », il y a quelques combinaisons des plus intéressantes.
- Du côté des forces soviétiques, si vous disposez de quelques « Camions de démolition Libyens » (5 ou 6) et du « rideau de fer » : envoyez vos camions kamikazes dans la base ennemie, et juste avant qu'ils ne soient touchés par les tirs ennemis, protégez-les avec le « rideau de fer ». Voilà des camions explosifs indestructibles jusqu'au moment où ils exploseront sur leur cible...
- Toujours chez les Soviétiques, une fois que vous disposerez de Youri,

utilisez ses pouvoirs mentaux pour prendre le contrôle d'un bus scolaire. Chargez le véhicule avec les unités désirées (ingénieurs, infanterie...) et pilotez le bus dans la base ennemie des alliés. Dupés par l'apparence inoffensive du véhicule, ils vous laisseront entrer dans leur base, sans tirer un coup de fusil. À vous de trouver un coin tranquille pour débarquer vos hommes.

- Du côté Allié, n'oubliez pas d'envoyer des espions dans les casernes, usines d'armement, et laboratoires de combat ennemis. Cela permet d'obtenir des fonctions bonus et de nouvelles unités secrètes (unités créées directement avec le grade vétéran, véhicules créés avec un rang vétéran, nouvelles unités : Youri Prime, Ivan-chrono, Commando-chrono, Commando-psy).

- Les « légionnaires-chrono » voient l'efficacité de leurs armes temporelles augmenter, si on les met ensemble. En groupe (le maximum de puissance est atteint avec une dizaine de légionnaires), ils sont capables d'expédier dans le temps de très gros objets, par exemple un immeuble ennemi. Si vous voulez protéger vos légionnaires-chrono, faites-les monter dans un véhicule de combat d'infanterie (VCI). Comme le VCI prend la fonction de certains de ses occupants, vous voilà doté d'une nouvelle unité : le chrono-véhicule de combat.

RESIDENT EVIL 3, NEMESIS

Quelques trucs pour le nouveau volet des aventures horrifiques de la jolie Jill, en version française.

- Obtenir le journal de Jill :
Pour récupérer le journal de Jill, il faut réunir, dans l'ordre, les 30 fichiers qui le constituent. Le premier fichier (manuel d'instructions bleu) deviendra alors le journal de l'odyssée de Jill.

- Combattre les chiens :
Commencez par les assommer ; vous pourrez alors viser vers le bas et leur tirer dessus beaucoup plus rapidement. Si vous ne visez pas par terre, vous devrez attendre que le chien se remette sur ses pattes.

- Comment combattre Nemesis :
Nemesis est un gaucher, et il faut en tenir compte, car il utilise cette main pour attraper votre personnage. Tirez sur lui deux fois, puis courez de son côté droit pour l'embarrasser. Tirer à nouveau deux coups et recommencez la même opération. Cette méthode fonctionne tant qu'il n'aura pas récupéré son lance-roquettes, et que vous l'attaquez au pistolet.

- Où sont les civils en mode de jeu « The Mercenaries » :
Une fois que vous avez fini le jeu, vous accéderez au mode « Mercenaire ». Dans ce nouveau type de jeu, vos mercenaires doivent sauver des civils, mais dans le bon ordre ; sinon, il y aura fatalement des morts parmi les innocents. Il est indispensable de tuer tous les monstres de l'endroit où se cachent les civils, sous peine d'échouer encore une fois.
Dans l'ordre :
PREMIER civil :
Station d'essence

SECOND civil :
Sous-sol du restaurant

TROISIÈME civil :
3e étage du bureau de presse de Raccoon

QUATRIÈME civil :
Station de métro (où vous récupérez le fusible)

CINQUIÈME civil :
Bureau de vente

SIXIÈME civil :
Dans le bar